

172 PÁGINAS
LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
INCLUYE 1 CD-ROM
MicroManía
Sólo para adictos
www.hobbypress.es/MICROMANIA
AÑO XVII - Número 76 - 650 PTAS/ 3,91 €
PATAS ARRIBA
The Moon Project
Earth 2150
y Project I.G.I.
Guias completas y consejos para llegar al final
GUIA ESPECIAL
Black & White
Los primeros pasos con tu criatura
Consigue a tu gorila, en exclusiva en el CD-ROM
REPORTAJE
Medal of Honor y C & C Renegade
Nuevos conflictos bélicos en tu PC
TALLER DE JUEGOS
Scapex
Crea tus propias misiones en
Sacrifice
Y ADEMÁS...
SUPLEMENTO ESPECIAL
24 PÁGINAS
GAMESTOCK 2001
MICROSOFT PRESENTA TODAS SUS NOVEDADES
OPERATION FLASHPOINT
La guerra está a punto de estallar
HOBBY PRESS
8 424094 820313 00076

Micromanía
Sólo para adictos

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, Roberto Lorente, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, G. Pérez, D. Castañón, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

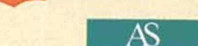
Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

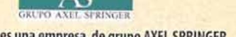
Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

7/2001

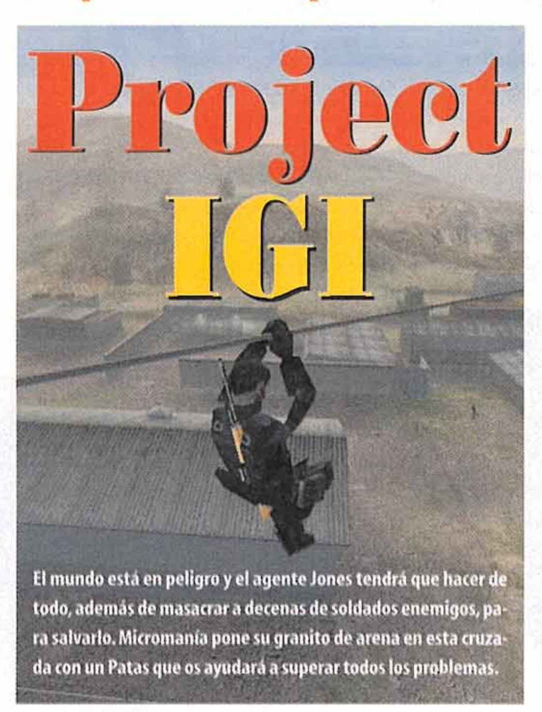
Printed in Spain





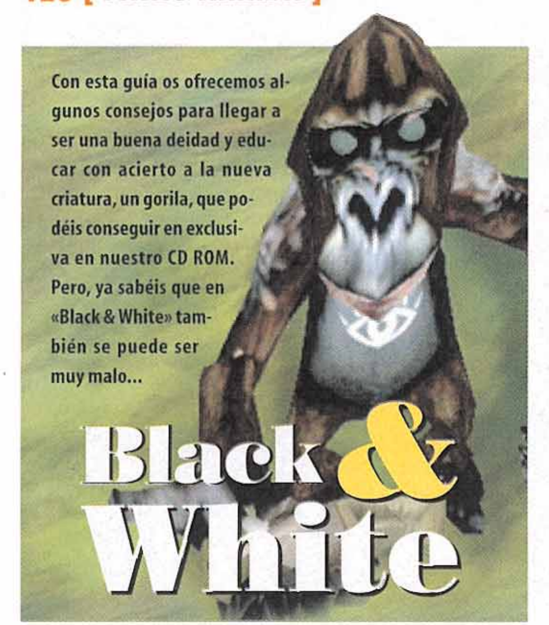
HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

108 [PATAS ARRIBA]



El mundo está en peligro y el agente Jones tendrá que hacer de todo, además de masacrar a decenas de soldados enemigos, para salvarlo. Micromanía pone su granito de arena en esta cruzada con un Patas que os ayudará a superar todos los problemas.

126 [PATAS ARRIBA]



Con esta guía os ofrecemos algunos consejos para llegar a ser una buena deidad y educar con acierto a la nueva criatura, un gorila, que podéis conseguir en exclusiva en nuestro CD ROM. Pero, ya sabéis que en «Black & White» también se puede ser muy malo...

142 [CDMANÍA]



Este mes en nuestro CD ROM encontraréis la demo de «Clive Barker´s Undying», además de las de otros juegos como «Adventure Pinball», «El rey Arturo», «Eurotour Cycling» o la del segundo capítulo de «Giants: Citizen Kabuto». Además os ofrecemos el editor de niveles de «Blade», una criatura nueva para «Black & White», y la versión completa para jugar online a «Creatures Docking Station», entre otras cosas.

Editorial

Esperando a Xbox

Todo el mundo que está implicado, en cualquiera de sus múltiples vertientes, en el sector del videojuego permanece expectante ante la profunda evolución que se está sufriendo en el mercado de las consolas en los últimos tiempos. Por un lado está la veterana Sega, la primera compañía que se atrevió a dar el salto a la nueva generación de consolas y que, tras sucesivas bajadas de precio y rumores de todo tipo, ha dejado de fabricar unidades de su consola, según parece por el enorme stock acumulado. Muchos dudan que la maquinaria de fabricación de Dreamcast vuelva a ponerse en marcha alguna vez. Mientras tanto, sus competidores están encantados con la idea de que Sega desarrolle juegos para sus plataformas, pero es indudable que una consola como Dreamcast merecía mejor suerte. En todas las guerras hay víctimas inocentes.

La siguiente en dar la campanada fue Sony, que ha puesto en el mercado un producto del que todavía se desconoce su verdadero potencial. Sí, ya están apareciendo algunos títulos interesantes. Sí, estamos hablando de Sony, la creadora de un monstruo del entretenimiento como fue PlayStation. Pero mucho nos tememos que hasta que no den un paso al frente sus rivales en la pelea, y muy especialmente Microsoft, no descubriremos hasta dónde puede llegar PlayStation 2. Precisamente este mes os ofrecemos en nuestro suplemento especial, un amplio resumen sobre todo lo que Microsoft ha presentado para Xbox en su particular feria, Gamestock, dedicada a sus productos de entretenimiento que desde hace algunos años se celebra en Seattle. Y mientras el mercado contiene la respiración, haciendo apuestas y formulando todo el mundo teorías sobre el futuro de los videojuegos, las compañías desarrolladoras de juegos para PC aprovechan el tirón de sus títulos más exitosos con expansiones y revisiones que no vienen sino a confirmar la calma que vivimos en el sector desde hace algún tiempo. Precisamente este mes os ofrecemos en nuestras páginas las expansiones de «Icewind Dale» y de «Los Sims», además de nuevas entregas de títulos conocidos, como «Mechwarrior 4: Vengeance» o «Fallout Tactics: Brotherhood of Steel», y avances sobre la expansión de «Diablo II» o la tercera parte de «Warcraft». Veremos si títulos como «Flashpoint», «Battle Realms» o «Medal of Honor» son capaces de traer un poco de aire fresco a nuestros ordenadores.

Y mientras descubrimos el desenlace de la guerra de las consolas, que podéis estar seguros de que afectará a los usuarios de PC, podemos aprovechar la tranquilidad y disfrutar un poco de la primavera. ¿Que nos dejemos de rollos? Bueno, pues a los que prefieren el moreno VGA, les dejamos sin más tardanza con los patas, las secciones, el CD-ROM, el suplemento y todo lo que mes a mes os venimos ofreciendo los que hacemos Micromanía.

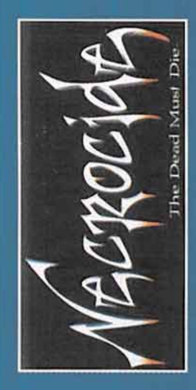
La redacción

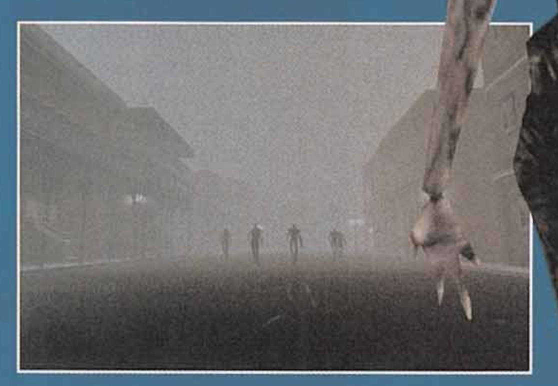
y además...



LA MUERTE DEBE MORIR

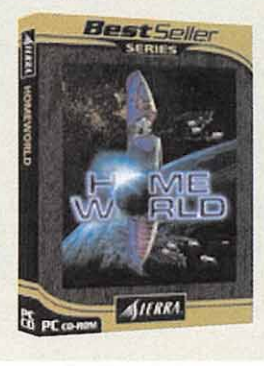
El próximo verano llegará la apuesta más terrorífica de Novalogic. Su título será «Necrocide: The Dead Must Die» es un juego de acción, de ambientación gótica, en el que el jugador asumirá el rol de un vampiro encargado de exterminar hordas de demoníacas criaturas que se resisten a permanecer bajo tierra. Para ayudarle en su peligrosa misión, el jugador contará con la ayuda de un sabio mentor, que le guiará a través de los cinco reinos que conforman el universo de juego. El juego estará construido sobre un motor totalmente tridimensional, y combinará complejos y siniestros interiores con inmensos territorios exteriores.





BEST SELLERS

Vivendi Universal Interactive ha anunciado la reedición de títulos seleccionados del catálogo de Sierra y Blizzard, dentro de su nueva línea Best Seller Series. En principio, sólo aparecerán ocho títulos de reconocido prestigio, pero este catálogo se irá aumentando previsible y paulatinamente. Los primeros juegos que aparecerán como parte de esta colección son «Starcraft» (junto a la expansión «Broodwar»), «Diablo», «Warcraft 2 Battle Net Edition», «Homeworld», «Gabriel Knight 3», «Viper Racing», «Extreme Biker» y «Sierra Pro Pilot». Estos juegos, que estarán en las tiendas durante el mes de mayo y se venderán por 2 495 pesetas.





PERICO colabora con DINAMIC

Dinamic Multimedia ultima detalles de su próximo proyecto, «Eurotour Cycling», un híbrido entre simulador y manager dedicado al deporte del ciclismo, del que publicamos una preview en este mismo número de nuestra revista. Dinamic ha conseguido para su juego licencias de los más afamados clubes de nuestro país –como Kelme, ONCE, Banesto y Euskaltel–, así como contratar a uno de los mejores comentaristas posibles. Perico Delgado, uno de los ciclistas españoles más carismáticos de los últimos años, será el encargado de relatar los avatares de cada carrera, cosa que, sin lugar a dudas, añadirá un mayor realismo y credibilidad a este esperado programa.

El regreso de SHADOWMAN

Tras el éxito cosechado por el primer «Shadowman», era inevitable que Mike Le Roi regresara de lo más profundo del infierno. «Shadowman 2: The Second Coming» es el título de la siguiente entrega, que enfrentará a Le Roi con Asmadeus, el líder de las fuerzas demoníacas que amenazan con destruir toda la vida en la Tierra. El argumento del juego enlazará con el final de la primera parte, y ofrecerá una terrorífica historia plagada de referencias bíblicas y apocalípticas, y de monstruos de todos los tamaños y colores, más terroríficos incluso que Legion.

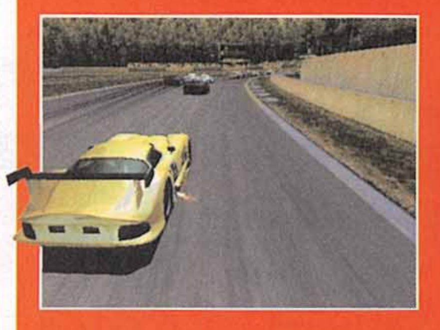
El juego aparecerá exclusivamente para PlayStation 2, por lo que hará gala de un aspecto visual realmente impresionante. Los personajes han sido modelados con mucho más detalle y los escenarios serán sombríos y temibles, como corresponde a una de las sagas más terrorífica de la historia de los videojuegos.



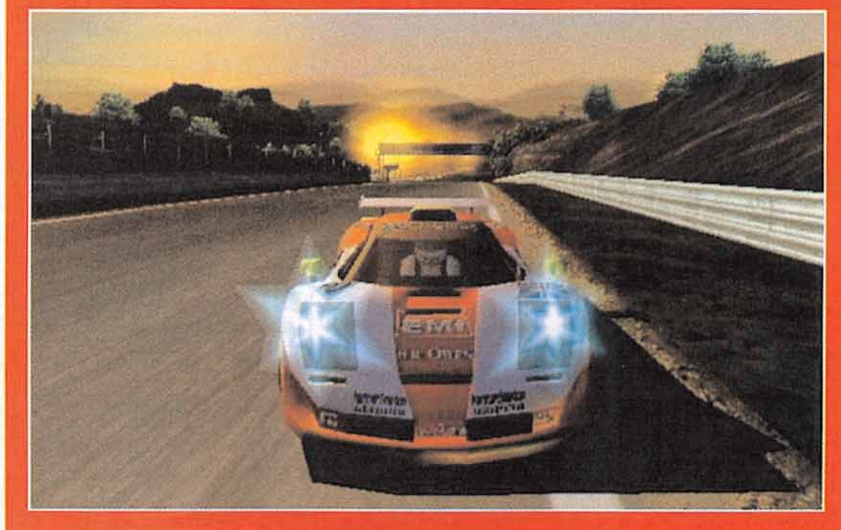
24 HORAS de infarto

Una de las carreras más espectaculares y con más solera de todas cuantas estamos acostumbrados a ver es la de las 24 horas de Le Mans. Infogrames anuncia el próximo lanzamiento de un juego para Playstation 2 inspirado en esta dura competición. El juego, que ya apareció en su momento para Dreamcast, mejora aquella versión incluyendo gráficos más espectaculares y detallados, 70 coches diferentes, 12 circuitos reales, conducción diurna y nocturna, cinco modalidades de juego y, en definitiva, todas las opciones deseables en este tipo de programas.

Aunque hasta Junio no podréis disfrutar de este juego, aquí os ofrecemos unas pantallas para que podáis apreciar por cuenta propia lo que «Le Mans 24 horas» ofrecerá a los aficionados al mundo del motor.









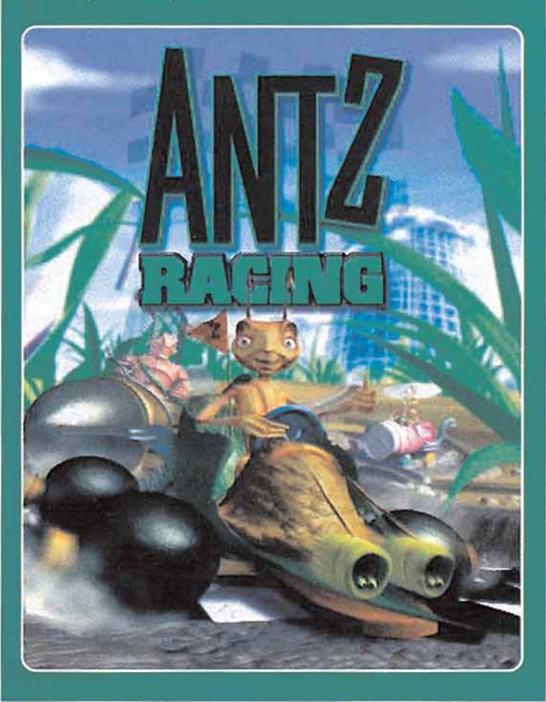
Rebajas en CODEMASTER

Así de ligerito de cascos aparece el Director Ejecutivo de Codemasters, David Darling, para promocionar su serie Value de juegos con precio reducido. Por sólo 3 000 pesetas podréis obtener juegos selectos de esta compañía, pertenecientes a un catálogo que incluye títulos tan interesantes como «Toca Touring Cars» o «Colin McRae Rally», y que se amplía con la aparición de «Toca 2 Touring Cars», «Micro Maniacs» o «Music 2000».

Podéis encontrar en las tiendas cualquiera de los títulos pertenecientes a esta colección desde el pasado 9 de Abril.

Nuevos lanzamientos DE PLANETA

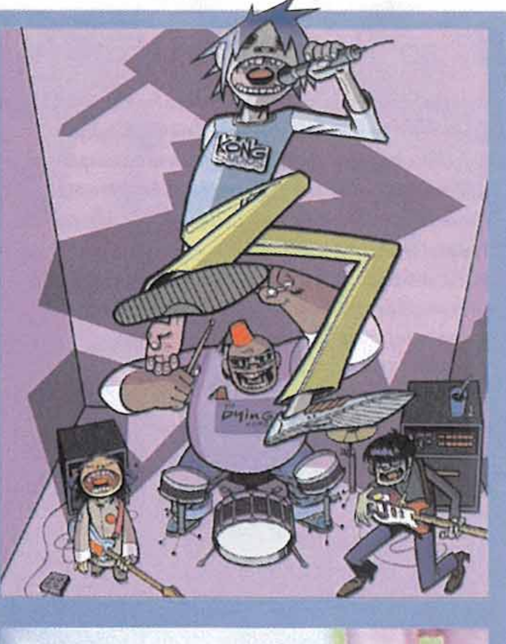
Planeta DeAgostini Interactive confirma el lanzamiento de Sega GT para PC, durante el próximo mes de Junio. Este título, que saldrá a la venta a un precio de 2 990 pesetas, permitirá a los jugadores escoger entre 130 modelos de coches diseñados siguiendo escrupulosamente las especificaciones de los fabricantes. Además, el juego contará con un editor de coches en el que los jugadores podrán fabricar la máquina de sus sueños y competir a lo largo de 22 carreras, tres modos de juego distintos y una modalidad versus. En otro orden de cosas, la compañía también se encargará de distribuir «Antz Racing», un juego de conducción basado en la película "HormigaZ". Este último juego ha sido diseñado conjuntamente por Empire y la compañía francesa Light and Shadow Productions, y aparecerá próximamente para PlayStation 2, Xbox, Gameboy Advance y PC.



Sampler USB para MTV MUSIC GENERATOR 2

Codemasters publicará el próximo 28 de Mayo la edición europea de «MTV Music Generator 2», un programa que permite remezclar canciones de artistas tan importantes como Apollo 440, Bentley Rhythm Ace, David Morales o Gorillaz, el proyecto alternativo del cantante de Blur Damon Albarn. Además, la compañía se ha comprometido a producir un sampleador USB para este juego de PlayStation 2.

Esta unidad permitirá a los compositores neófitos incluir y editar sus propios sonidos en un tema musical, ya que puede ser utilizada como adaptador USB o como micrófono, y permite al usuario introducir y editar muestras tanto de voces como de otros medios. Este sampleador proporciona hasta 23 segundos de muestras por sesión con calidad de CD a 44.1 KHz, y su memoria puede almacenar alrededor de unos dos minutos y medio de muestras.







Desciende LA PIRATERÍA DE VIDEOJUEGOS

Más noticias relacionadas con la piratería. ADESE ha mandado un comunicado oficial para informar de un leve descenso del pirateo de videojuegos en nuestro país. Según un informe desarrollado por la FAP (Federación para la Protección Intelectual), el índice del pasado años se sitúa en torno al 65%, por lo que se observa un leve descenso con respecto al año anterior. Según las estimaciones de ADESE, durante el año 2000 se han vendido nueve millones de unidades de videojuegos en los diferentes canales legales de distribución. Teniendo en cuenta que en España hay 14 millones de hogares, se puede decir que se vendió una media de casi un videojuego por cada hogar español. Una suma nada desdeñable a la que se contrapone, a pesar del descenso registrado, la escalofriante cifra de 20 millones de videojuegos piratas vendidos a lo largo del mismo año. Esta cifra no refleja el aumento de la presión policial sobre este negocio sumergido, ya que se incautaron cerca de 200 000 CDs piratas, de los que 60 000 eran copias de videojuegos. La mayoría de las intervenciones se produjeron en tiendas especializadas en la venta de videojuegos y en mercadillos.

VIRTUA FIGHTER 4

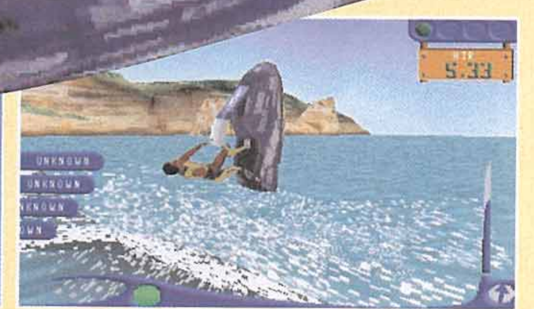
Ya tenemos las primeras imágenes de lo que será «Virtua Fighter 4» y, como podéis comprobar, éstas hablan por sí solas. La calidad gráfica alcanzada es absolutamente increíble –éstas imágenes han sido realizadas con el motor del juego, no son renders– y ardemos en deseos de poder disfrutar de una versión jugable del programa. No obstante, todavía queda para rato, ya que estas pantallas han sido extraídas de la versión para recreativas del juego y, aunque más adelante podremos disfrutar de una versión idéntica para PlayStation 2, tendremos que seguir esperando por el momento.



El sol de CALIFORNIA

Todos los usuarios de PSOne aficionados a los deportes extremos van a poder disfrutar de lo lindo con «California Water Sports». Este título, que será distribuido por Acclaim, reflejará fielmente las sensaciones experimentadas por los surfistas que practican este deporte en las playas americanas. El jugador tendrá la oportunidad de practicar cuatro modalidades diferentes, como son Surf, Bodyboard, Windsurf y Motos de Agua. Los creadores del programa han empleado tres años en retratar de forma realista la física y los movimientos propios de cada modalidad. Un juego en el que podréis disfrutar de todo el ambiente de una playa americana en plena ebullición: espectaculares chicas, cuerpos musculosos, arena y olas gigantescas; algo que, desgraciadamente, sólo está al alcance de unos pocos afortunados.





Descubre al DJ que hay en ti

Ubi Soft ha anunciado el lanzamiento para este próximo verano de «Ministry of Sound», un juego inspirado y licenciado por la mítica discoteca inglesa. «Ministry of Sound: Interactive Edition» nos permitirá convertirnos en DJs por un día, combinando un novedoso generador gráfico con el sonido de los clubes nocturnos de moda. Los desarrolladores del producto, Moderngroove Entertainment, han contado con la colaboración de dj tan conocidos como Tall Paul, Krafty Kuts y Paul Jackson, para crear las más de cinco horas de música house, garage, breakbeat, tecno y trance que se escuchan en este programa, que aparecerá únicamente para PlayStation 2 y que hará las delicias de todos los aficionados a las discotecas y la música.

AGE of Star Wars

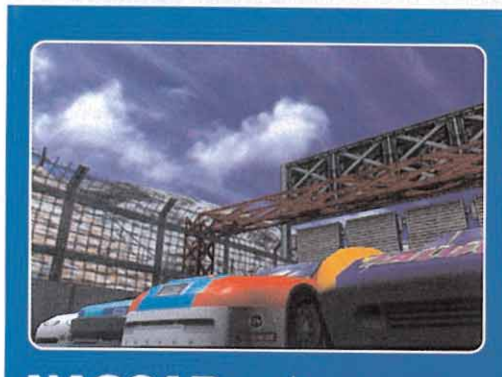
Lucasarts ha firmado un acuerdo con Ensemble Studios, creadores de «Age of Empires», para desarrollar una nueva franquicia de juegos de estrategia en tiempo real basados en el universo de "La Guerra de las Galaxias". La primera entrega de esta serie se llamará «Star Wars Battleground», y será un juego diseñado con la tecnología empleada en «Age of Empires» y aparecerá a finales de 2001. No obstante, ya se planean nuevos proyectos para un futuro a medio plazo.

ZONA VIRTUAL EN MADRID

Todos aquellos que siempre habéis querido disfrutar de la realidad virtual y nunca habéis tenido la oportunidad, estáis de enhorabuena. Recientemente se ha inaugurado en el Parque de Atracciones de Madrid, el TriSpace Virtual Zone, un simulador de realidad virtual con el que podéis satisfacer vuestra curiosidad. El recinto está equipado con doce puestos, que incluyen una carlinga con controles, un equipo de sonido surround y un casco de realidad virtual. Este simulador se inauguró con una batalla galáctica multijugador, aunque posteriormente se irán incluyendo otras modalidades, como simulación de vuelo en parapente, snowboard, motociclismo y esquí de travesía.

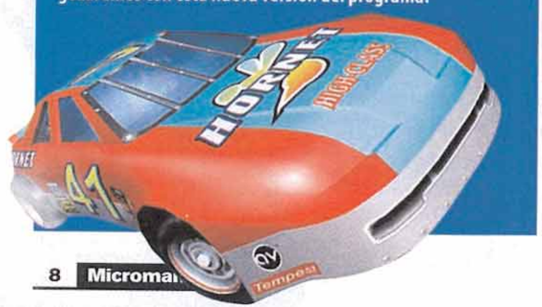
Un sistema anticopia MUY EFICAZ

Si el mes pasado os hablábamos del último sistema anticopia diseñado por Codemasters, en este os informamos de que la iniciativa ha resultado un rotundo éxito. El sistema, incorporado en el juego «Manager de Liga 2001» de PSOne, evita la duplicación ilegal de copias, ya que la jugabilidad del juego degenera progresivamente, hasta resultar completamente inviable. Numerosos usuarios han llamado al servicio técnico de Codemasters para preguntar si el juego estaba defectuoso, lo que identifica a aquellos que juegan con una copia del CD. En estos momentos se están tomando medidas para incautar las copias piratas que están en circulación.



NASCAR en la sangre

Algunos de vosotros recordaréis «Daytona USA», un espectacular arcade que permitía la participación simultánea de varios jugadores en una misma recreativa. Varios años después aterriza este título en la Dreamcast, y los resultados son inmejorables. «Daytona USA» adapta fielmente todo el vértigo y la velocidad de los que hacía gala el arcade original. Todos aquellos que disfrutamos como niños con aquella máquina, gozaremos con esta nueva versión del programa.



BATMAN vuelve

Ubi Soft esta desarrollando el primer juego en tres dimensiones, basado en el mítico personaje que creara Bob Kane, para PlayStation 2. «Batman: Vengeance» estará inspirado en la serie de animación producida por Warner y ganadora de un premio Emmy, cosa que se podrá apreciar tanto en el diseño gótico y tenebrista de los escenarios como en el modelado de los personajes. El programa está siendo desarrollado en los estudios de Ubi, en Montreal y Nueva York, y contará con un guión totalmente original escrito expresamente para la ocasión.





NOVEDADES desde la cárcel

Tras seis intensos meses de vida, se anuncian nuevas mejoras y actualizaciones para el programa online de Dinamic, «La Prisión». De hecho, el "Consejo Penitenciario" de la compañía anunció una remodelación completa del sistema, para lo que se van a construir cinco nuevas cárceles. Éstas serán ocupadas por los presos veteranos, sin perjuicio para su nivel, y en ellas estarán disponibles una parte de los nuevos contenidos. Al mismo tiempo se inaugurarán otras cuatro nuevas prisiones, dispuestas para albergar a los nuevos jugadores. En estas nuevas cárceles aparecerán ya todos los contenidos de la expansión, que incluyen nuevas misiones, objetos, bots y un sistema de combate remozado. Además, se rumorea que la seguridad en estas cárceles será más precaria y que será mucho más fácil fugarse.

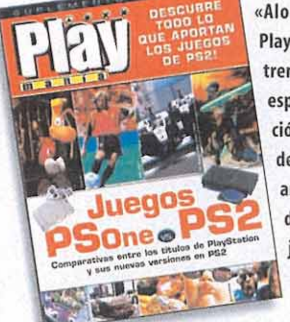


¿Estás preparado para SR ditech?
SR50ditech
INYECCIÓN ELECTRÓNICA DIRECTA CONTAMINACIÓN -80% CONSUMO -50% PRESTACIONES MEJORADAS
aprilia
www.aprilia.com
1992-2000 17 TÍTULOS MUNDIALES
aprilia recomienda lubricantes
WORLD CHAMPION

Playmanía

Disfruta del mejor fútbol

Este número de PlayManía está repleto de atractivos temas entre los que destaca el fútbol, con una Comparativa con los mejores simuladores para PlayStation, incluido ISS Pro Evolution 2, la culminación de la genial saga de Konami. Pero ahí no se quedan las sorpresas, PlayManía te presenta dos nuevos Survival Horror: «Alone in The Dark IV» para PlayStation, tan espectacular como terrorífico, y «Onimusha», el estreno del género en PS2. Además, encontrarás el comentario de los esperados «C-12», «Manager de Liga 2001» y «Time Crisis Operación Titán» para PlayStation. Y si estás en apuros, nuestra sección de trucos te sacará de cualquier aprieto, especial mente con «Fear Effect 2» del que publicamos una guía completa. Y no te olvides de nuestro suplemento, donde comparamos, uno a uno, los juegos de PlayStation y PS2 que han salido simultáneamente para que sepas, sin ninguna duda, qué es lo que la nueva consola Sony es capaz de hacer por tus géneros preferidos.



Dreamcast

¡Llega Skies of Arcadia!

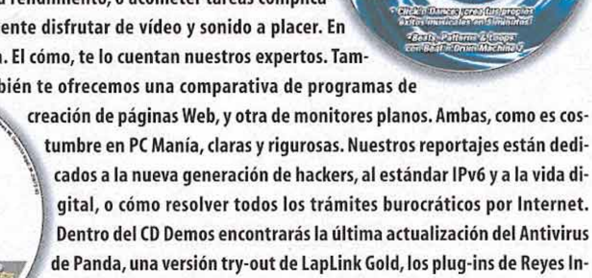


El nuevo RPG de Sega es el gran protagonista del número 17 de la Revista Oficial Dreamcast. Los lectores no sólo encontrarán un completo comentario de seis páginas, sino que además pueden probarlo con la demo jugable que incluimos. Otros grandes títulos también tienen cabida en la revista. Es el caso de «18 Wheeler» (del que también hay una demo jugable), «Confidential Mission» y «Evil Dead», que ocupan la sección de Previews. El reportaje trata sobre «Outtrigger», un juego de acción subjetiva que está dispuesto a pelear el trono del género con «Quake III». Las guías, por su parte, están dedicadas a otros dos fantásticos juegos de rol: «Grandia 2» y «Phantasy Star Online».



PC Manía

Monta tu red en casa



Tienes un par de ordenadores en casa, quizá tres, y quieres conectarlos. Para mejorar su rendimiento, o acometer tareas complicadas de cálculo, o simplemente disfrutar de vídeo y sonido a placer. En una habitación cualquiera. El cómo, te lo cuentan nuestros expertos. También te ofrecemos una comparativa de programas de creación de páginas Web, y otra de monitores planos. Ambas, como es costumbre en PC Manía, claras y rigurosas. Nuestros reportajes están dedicados a la nueva generación de hackers, al estándar IPv6 y a la vida digital, o cómo resolver todos los trámites burocráticos por Internet. Dentro del CD Demos encontrarás la última actualización del Antivirus de Panda, una versión try-out de LapLink Gold, los plug-ins de Reyes Infográfica para 3D MAX y los más recientes lanzamientos de Friendware. Como fin de fiesta, un nuevo programa completo de Data Becker...

Nintendo Acción

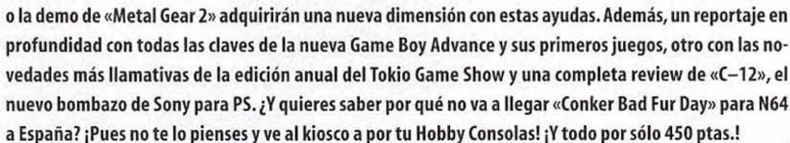
Por fin Pokémon Oro y Plata en castellano



Para celebrar su lanzamiento, Nintendo Acción publica una extensa y detalladísima review que incluye pelos, señales y por supuesto puntuación del juego que se va a poner más de moda este año. La Revista Pokémon se suma a esta celebración, despejando las primeras dudas que han surgido a los lectores sobre Pokémon Oro y Plata. La review estrella del mes se acompaña de un reportaje no menos estelar: Game Boy Advance ya está disponible y arrasando en Japón. Entérate en Nintendo Acción de todo lo que se cuece alrededor de la máquina: cuándo llega a España, los primeros juegos, programas en desarrollo...

Hobby Consolas

Trucos para todos los gustos y consolas



Este mes Hobby Consolas quiere que le saquéis todo el jugo a los mejores juegos del momento y os ha preparado un número especial de trucos con 24 páginas plagadas de códigos y secretos. Juegos como «Skies of Arkadia», «Grandia 2», «Banjo-Tooie», «Zone of the Enders», «Legend of Dragoon» o la demo de «Metal Gear 2» adquirirán una nueva dimensión con estas ayudas. Además, un reportaje en profundidad con todas las claves de la nueva Game Boy Advance y sus primeros juegos, otro con las novedades más llamativas de la edición anual del Tokio Game Show y una completa review de «C–12», el nuevo bombazo de Sony para PS. ¿Y quieres saber por qué no va a llegar «Conker Bad Fur Day» para N64 a España? ¡Pues no te lo pienses y ve al kiosco a por tu Hobby Consolas! ¡Y todo por sólo 450 ptas.!

El único juego de carreras que utiliza la tecnología Vía Satélite GPS

¡Todas las curvas han sido probadas y repasadas!

Una precisión del 99,9% en el Trazado de los Circuitos

1/2511.2_1225/2.66

58/112.3_5550/26.7

25/337.5_2205/77.3

98/254.9_2508/25.1

33/773.9_2050/77.7

33/110.2_1250/77.5

69/258.9_2680/77.7

10/002.9_1029/83.8





"...Revolucionará el concepto de simulación de carreras ofreciendo al usuario un exclusivo modelado de circuitos y monoplazas, bautizado como GPS, y un sistema de IA realmente sorprendente."

MICROMANÍA





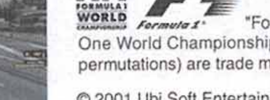




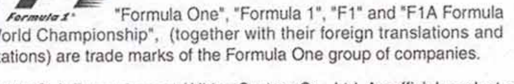




"Formula One", "Formula 1", "F1" and "F1A Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trade marks of the Formula One group of companies.



Developed and Distributed by

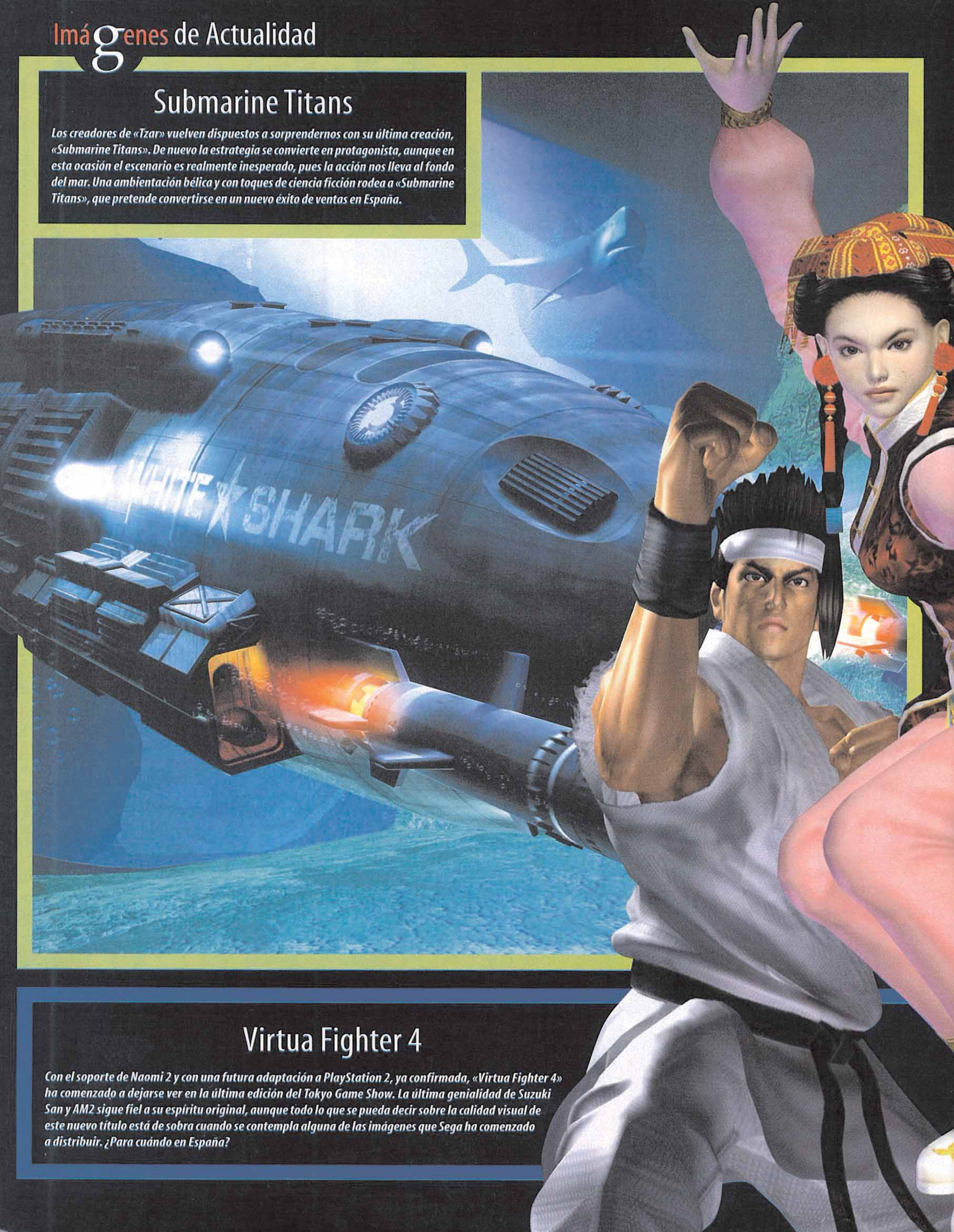


Published by









Submarine Titans

Los creadores de «Tzar» vuelven dispuestos a sorprendernos con su última creación, «Submarine Titans». De nuevo la estrategia se convierte en protagonista, aunque en esta ocasión el escenario es realmente inesperado, pues la acción nos lleva al fondo del mar. Una ambientación bélica y con toques de ciencia ficción rodea a «Submarine Titans», que pretende convertirse en un nuevo éxito de ventas en España.

Virtua Fighter 4

Con el soporte de Naomi 2 y con una futura adaptación a PlayStation 2, ya confirmada, «Virtua Fighter 4» ha comenzado a dejarse ver en la última edición del Tokyo Game Show. La última genialidad de Suzuki San y AM2 sigue fiel a su espíritu original, aunque todo lo que se pueda decir sobre la calidad visual de este nuevo título está de sobra cuando se contempla alguna de las imágenes que Sega ha comenzado a distribuir. ¿Para cuándo en España?



Diablo II. Lord of Destruction

La expansión está casi lista. Blizzard ya está dando los últimos toques a los personajes y mundos de «Lord of Destruction» y todos aquellos que esperaban seguir divirtiéndose con «Diablo II» se empiezan a frotar las manos. Una de las mayores virtudes del último éxito de Blizzard fue el magnífico equilibrio conseguido con las habilidades de los distintos personajes, lo que en la práctica se traducía en experiencias muy distintas de juego, pese a tratarse del mismo argumento y situaciones. Algo que parece han vuelto a cuidar con mimo en esta ampliación. Si las previsiones no fallan, antes de este verano ya disfrutaremos de «Lord of Destruction».

DIABLO II y WARCRAFT III

Blizzard prepara su órdago

Como os adelantábamos el mes pasado, recientemente hemos tenido ocasión de viajar a París para asistir a la presentación que Blizzard realizó para Francia y España de sus proyectos más inminentes, los esperadísimos «Warcraft III» y «Lord of Destruction», expansión de «Diablo II». La presentación, realizada en una bella bodega parisina situada a orillas del Sena, corrió a cargo de Bill Roper, Director de Desarrollo de Blizzard, quien no tuvo reparos a la hora de contarnos muchas de las excelencias que adornarán estos dos títulos. Hay que tener en cuenta, eso sí, que el estado de desarrollo no era el mismo para ambos juegos, ya que mientras que «Lord Of Destruction» aparecerá de manera inminente, en el próximo mes de Junio, «Warcraft III» no verá la luz hasta Diciembre de este año, pero aun así hemos conseguido reunir una buena cantidad de datos sobre los dos que servirán para confirmar a los que todavía pudieran tener alguna duda, que a estas alturas deben ser ya muy pocos, y que van a ser con toda seguridad dos de los lanzamientos más interesantes del año.







WARCRAFT III
El regreso de una leyenda

De entre todas las cosas que nos hemos traído de París, lo primero y quizá lo más importante ha sido una gran sensación de tranquilidad, y es que hemos podido comprobar de primera mano que los rumores acerca de un posible cambio de rumbo en la serie decana del género de la estrategia en tiempo real eran totalmente infundados.

·EN PREPARACION: PC ·GENERO: ESTRATEGIA / JDR



Bajo su risueña apariencia, Bill Roper esconde un imparable talento, que se ha manifestado en la producción de juegos como «Diablo II» o «Starcraft».

Mucho se había hablado sobre la faceta JDR de la tercera entrega de «Warcraft», pero al final, lo único cierto es que los elementos de rol incorporados en «Warcraft III» sólo servirán para añadir riqueza y variedad en su jugabilidad, ya que, según hemos podido ver, el juego seguirá siendo básicamente estratégico.

La pieza clave para comprender esta mezcla de géneros son los héroes. Cada una de las cuatro razas del juego, que definitivamente serán los humanos, los orcos, los elfos de la noche y los zombies, poseerá, además de las unidades que podríamos denominar "normales", una serie de unidades especiales, en número todavía por determinar, denominadas héroes. Aunque Blizzard lleva jugando con esta idea desde la expansión de «Warcraft II» y luego volvió a retomarla en «Starcraft», va a ser en «Warcraft III» donde el concepto de héroe será exprimido al máximo.

Así, por ejemplo, la muerte de un héroe ya no será motivo para que una misión se dé por perdida. Antes al contrario, habrá una estructura especial, el Altar de los Reyes, en la que se podrá resucitar a los héroes muertos por una módica cantidad de oro. De esta forma Blizzard pretende conseguir que los héroes se impliquen más en el desarrollo de la aventura en vez de limitarse a permanecer en la retaguardia evitando ser capturados, que es lo que solíamos hacer todos con Kerrigan en «Starcraft».

Los héroes ganarán puntos de experiencia a medida que venzan combates, y con ellos podrán subir de nivel y, por lo tanto, mejorar en sus habilidades y ganar nuevos hechizos y ataques especiales. Estos los tendremos que ir eligiendo de entre los disponibles en una larga lista, de forma que cada héroe se irá individualizando a medida que se vaya haciendo más y más poderoso. Una característica interesante de los héroes es que podrán utilizar objetos mágicos, desde las tradicionales pociones hasta los anillos o amuletos mágicos, almacenándolos en pequeños inventarios e incluso intercambiándolos de unas unidades a otras. Estos objetos, se podrán encontrar en todos los cadáveres de los enemigos derrotados o bien ➤

«Warcraft III» será sobre todo un juego de estrategia en tiempo real, con algunos toques de juego de rol









El juego se basará en combates entre pequeños grupos de unidades, y no en las grandes batallas campales de anteriores entregas, en las que controlábamos literalmente a decenas de unidades.

La mezcla de los escenarios 3D con los efectos de los hechizos prometen ofrecer un apartado gráfico simplemente espectacular.

3D con matices







En la demostración pudimos comprobar el estado de desarrollo del motor gráfico del juego y aunque es cierto que algunas cosas están todavía por completar (por ejemplo, sólo pudimos ver unidades de humanos y orcos), sí que vimos lo suficiente como para hacernos una idea bastante aproximada del aspecto que tendrá «Warcraft III».

La acción se desarrollará básicamente sobre planos a diferentes niveles, pero el motor será totalmente tridimensional. El nivel de detalle alcanzado tanto en los escenarios como en las unidades era bastante elevado en las pruebas de juego que vimos, y los efectos especiales, como por ejemplo en hechizos o en las corrientes de agua, resultan francamente espectaculares.

Una de las decisiones que sin duda generarán más polémica es la de que los jugadores no podrán girar las cámaras. Bill Roper nos explicó que el objetivo de esta restricción es eliminar confusiones en partidas multijugador impidiendo que cada jugador tenga el mapa orientado en una dirección diferente. A cambio, sí que habrá varios niveles de zoom, tres por el momento, que nos permitirán variar la visualización de la acción desde un plano cenital estándar hasta uno mucho más cercano, a nivel del suelo. Dentro del apartado gráfico también nos impresionó la capacidad del juego para reproducir el mismo mapa en diferentes estaciones, como el verano o el invierno. Además de su valor estético, esta característica tendrá bastante peso en el desarrollo de la campaña, ya que permitirá simular el paso del tiempo entre diferentes visitas a un mismo mapa. En este sentido, hay que destacar también que a lo largo de una misma partida el tiempo transcurrirá de manera continua dando lugar a una alternancia entre días y noches, con sus correspondientes cambios en la iluminación.

se podrán comprar en determinados edificios que están salpicados por los mapas y que hacen las veces de tiendas regentadas por PNJ. Precisamente estos PNJ, que no son sino personajes controlados por el ordenador que no pertenecen a ninguno de los dos bandos en conflicto, son otra de las interesantes novedades que pudimos ver en funcionamiento. Su misión, en contra de lo que cabría parecer, no es sólo estética sino que se efectuarán una especie de control atacando a cualquier unidad con la que se encuentren, obligando así a que en las partidas multijugador se lleguen a desarrollar planteamientos bastante más complejos de lo habitual.

UN JUEGO CON RECURSOS

También teníamos mucho interés en comprobar cómo se está resolviendo el asunto de los recursos, tema espinoso donde los haya en cualquier juego de estrategia, y hemos de reconocer que nuestra curiosidad ha quedado ampliamente satisfecha. Al parecer además del sempiterno oro que los peones continuarán extrayendo de las minas, el otro recurso del que dispondrá el juego serán unas piedras denominadas en inglés "mana stones" y que servirán para adquirir objetos mágicos en las tiendas, para crear a los Héroes o incluso para desarrollar nuevas tecnologías, entre otras utilidades. La forma de obtener estas piedras no será mediante el habitual proceso de recolección sino combatiendo contra determinados PNJ, lo que añadirá un elemento nuevo a la jugabilidad. La madera no será, en esta ocasión, un recurso como tal, pero no obstante los peones podrán todavía cortar árboles; esto tendrá básicamente aplicaciones estratégicas, desde conseguir acceso a una base rodeada de árboles hasta que los enemigos vean un rastro de tocones y crean que avanzamos en una dirección cuando en realidad hemos ido por otra.

Otro aspecto que nos ha llamado la atención es el sistema de alianzas, en el que se han introducido abundantes novedades. Por lo que pudimos ver, parece que en «Warcraft III» no sólo podremos compartir recursos con nuestros aliados, sino que definiendo el nivel de alianza que queramos, también podremos cederles el control de nuestras unidades, lo que sin duda puede suponer una revolución.

Por último, para finalizar la presentación Bill Roper nos habló de un nuevo editor de niveles que se ha implementado para el juego. Al parecer este editor, que será similar al incluido con «Starcraft», será tan fácil de manejar como aquél, pero poseerá mucha más potencia ya que utilizará un lenguaje de programación de eventos basado en Java con el que se podrán definir las situaciones más complejas. De hecho pudimos ver un ejemplo de un mapa creado con este editor en el que una unidad había sido programada para que lanzará un hechizo sobre una unidad en concreto y no otra, cosa que hizo sin titubear.

Aún queda tiempo por delante y, por supuesto, mucho trabajo que hacer, pero si hemos de fiarnos por lo que hemos podido ver podemos decir desde ahora mismo que «Warcraft III» está en la senda correcta para llegar a ser un juego revolucionario que, una vez más, sacudirá los cimientos del género. Claro que tratándose de un juego de Blizzard eso no debería extrañar a nadie,







DIABLO II: Lord of Destruction
Una nueva diablura

El Louvre, el Sena, la Torre Eiffel... tonterías. Lo único que verdaderamente nos interesaba ver en París era el risueño rostro de Bill Roper recitando una por una las novedades que va a incorporar la ansiada expansión de «Diablo II», titulada «Lord of destruction».

·EN PREPARACION: PC · GENERO: JDR / ARCADE

Y es que un juego de semejante calidad se merece una expansión a su altura que aporte suficientes novedades como para justificar su compra, más aun teniendo en cuenta el escaso tiempo transcurrido desde su aparición, apenas un año. Pues bien, aunque es cierto que el juego todavía estaba completo al cien por cien, lo que pudimos ver de su funcionamiento y lo que se nos contó bastó para convencernos de que Blizzard tiene entre manos otro éxito potencial que muy probablemente volverá a apasionar a los millones de aficionados que la serie «Diablo» tiene en todo el mundo.

Sin duda alguna de todas las novedades incorporadas en esta expansión las dos más importantes y las que más tinta harán correr son los dos nuevos personajes, el druida y la asesina, de cuyas características os damos cumplida cuenta en los dos cuadros adjuntos. No obstante, también hay otros muchos detalles que se han añadido o que se han modificado y que, por supuesto, merecen igualmente un comentario. En el apartado individual, «Lord Of Destruction» incluirá el quinto acto de la aventura que comienza en el juego original, y en él nuestro objetivo último será acabar con el tercero de los tres demonios hermanos que había conseguido escapar, Baal, aunque, por supuesto, sólo podremos acceder a este capítulo inmediatamente si hemos completado los otros cuatro y conservamos la partida grabada que lo demuestre. Probablemente entre los cambios más interesantes realizados sobre el sistema de juego se encuentren las modificaciones que se han realizado a la gran mayoría de los hechizos más poderosos, ya que para paliar la ralentización en las partidas multijugador, cuando varios personajes llenan la pantalla de hechizos, a partir de ahora estos tendrán asociado un ►





La expansión introducirá dos nuevos personajes



«Diablo II: Lord of Destruction» introducirá la posibilidad de reparar todos los objetos dañados de una sola vez, algo que sin duda supondrá un importante ahorro de tiempo a la hora de gestionar el equipo.



Las habilidades de los nuevos personajes han sido minuciosamente probadas para garantizar que el equilibrio entre las clases no se verá alterado con su llegada.



Al aumentar el tiempo de lanzamiento de los conjuros se pretende disminuir la frecuencia con la que estos son usados. Para compensar, la potencia de todos los hechizos ha sido aumentada.







La Asesina, una perfecta máquina de matar

El nuevo personaje femenino de «Diablo II» presenta una interesante combinación entre habilidades de combate y psíquicas que la convierten en una enemiga temible a tener muy en cuenta. No posee la envergadura ni la fuerza del Bárbaro o el Paladín, pero su elevada destreza y sus conocimientos de las artes marciales la situarán a la altura de estos a la hora de combatir cuerpo a cuerpo.

Sus tres tablas de habilidades serán Artes marciales, Trampas y Disciplinas de la Sombra. En cuanto a las artes marciales, la asesina podrá realizar dos tipos de ataques diferentes, los de carga y los de finmalización. Por cada ataque de carga que tenga éxito una "carga" de energía comenzará a flotar alrededor de la asesina pudiendo llegar hasta un máximo de nueve. Luego, si se propina un golpe de finalización se descargará todas esta energía acumulada en un ataque especial capaz de causar una elevada cantidad de daño.

Las Trampas, por su parte, son una habilidad que permitirá a la asesina atacar a sus enemigos a distancia mediante dispositivos que golpearán varias veces antes de dejar de funcionar. Lógicamente, cuanto mayor sea el nivel de habilidad de la asesina mayor será el daño causado y mayor será el alcance de estos ataques, pudiendo llegar incluso a dañar a enemigos situados al otro lado de una pared. Las disciplinas de sombra, por último, son unas habilidades psíquicas que permitirán a la asesina crear ilusiones, como por ejemplo, un duplicado de ella misma que repita exactamente todos sus movimientos, pero que oculte su verdadera posición de la vista de sus enemigos.

El Druida, una fuerza de la naturaleza

El druida es un enconado defensor de la naturaleza que reclama la ayuda de ésta para defenderla de todo mal. Sus habilidades son muy variadas y le convierten en un personaje muy versátil capaz de atacar cuerpo a cuerpo, a distancia mediante hechizos o incluso de recurrir a criaturas para que hagan el trabajo sucio.

En concreto los tres grupos de habilidades del druida serán Hechizos de Fuego y Aire, Invocaciones y Metamorfosis. En cuanto a la magia, el druida se caracterizará por la potencia de hechizos elementales capaces de provocar tormentas de fuego, volcanes o huracanes, aunque también podrá utilizar algunos hechizos defensivos. En cuanto a las invocaciones, el druida podrá llamar a diferentes animales para que acudan a luchar contra sus enemigos. Dependiendo de su nivel, podrá invocar desde una nube de cuervos hasta un poderoso oso, pasando por un grupo de lobos e incluso gusanos carroñeros. La duración de la presencia de estas criaturas vendrá determinada por un número específico de ataques que podrán realizar, ya que tras realizarlos todos desaparecerán sin dejar rastro.

Pero sin duda la habilidad más impresionante de druida será su capacidad para transformarse en un hombre lobo o en un hombre oso. Estas metamorfosis aumentarán los atributos físicos del druida, la destreza y el número de ataques en el caso del lobo y la fuerza de estos en el caso del oso, y vendrán acompañadas, lógicamente, por un espectacular cambio en su apariencia. El inconveniente principal es que mientras esté en su nueva forma el druida no podrá lanzar hechizos, aunque a cambio sí que podrá utilizar algunas habilidades nuevas.

contador de tiempo que indicará el intervalo que debe transcurrir entre un lanzamiento y el siguiente. No obstante, para compensar esta menor frecuencia en los hechizos, Blizzard ha aumentado convenientemente la potencia de todos ellos. Otra novedad a tener en cuenta es que todos los personajes podrán seleccionar dos grupos de armas para equipar (como por ejemplo una espada y un escudo por una parte y un arco por otra), y podrán alternar entre ellas con sólo pulsar un botón, lo que será muy útil para adaptarse rápidamente a diferentes tipos de enemigos.

Por supuesto, la ampliación incluirá nuevos enemigos así como varios cientos de objetos originales, incluyendo algunos con características especialmente novedosas. Así, podremos encontrarnos con ciertos objetos que dan bonificaciones a más de un atributo del personaje a la vez, o bien con objetos cuyas habilidades aumentan a medida que también lo hace el nivel del personaje que lo equipa. Además, se han introducido también algunos tipos nuevos de objetos específicos para cada clase de personaje, como los tótems del nigromante o las garras de la asesina.

También se podrá acceder a todas estas nuevas características con los personajes antiguos que tengamos grabados, aunque para ello habrá que convertirlos previamente a las reglas de la expansión.

Ya falta poco para que esta expansión vea definitivamente la luz y, con la magnífica impresión que nos hemos traído de París, nos parece realmente difícil que «Lord Of Destruction» no llegue a buen puerto sin demasiados problemas. Si es así de verdad, podéis ir preparándoos, porque la "Diablomanía" volverá a tomar por asalto vuestros ordenadores.

J.P.V.

Volviendo la vista atrás

No parece muy probable que quede todavía alguien por ahí que no haya oído hablar de «Diablo II», especialmente si tenemos en cuenta que hablamos de un juego que ha vendido hasta el momento más de 2 750 000 unidades en todo el mundo. No obstante, no hay que ignorar la posibilidad de que recientemente haya sido rescatado algún naúfrago de una isla desierta (si a Tom Hanks le ha pasado...), así que vamos a resumir muy brevemente en qué consiste tan célebre juego. «Diablo II» es un juego de rol en perspectiva isométrica en el que tendremos que adoptar el papel de un héroe al que se le irán encargando sucesivamente una serie de misiones que, tras cuatro largos capítulos de exploración y luchas, culminarán con el enfrentamiento contra los tres hermanos demoníacos Diablo, Mefisto y Baal. Como es característico en todos los juegos de rol, a lo largo de nuestra misión iremos ganando puntos de experiencia que nos permitirán mejorar nuestras características, así como ganar nuevas habilidades que nos irán haciendo cada vez más y más poderosos.

Al comenzar a jugar tenemos que elegir una clase para nuestro personaje, siendo esta probablemente la decisión más importante del juego ya que de ella dependerá totalmente la forma en la que acabemos jugando. Por ello y sólo para refrescaros la memoria os ofrecemos a continuación un breve resumen de las características más importantes de las clases disponibles en el juego original.

EL BÁRBARO

El Bárbaro ejemplifica perfectamente el paradigma del luchador cuerpo a cuerpo, siendo el único personaje de todo el juego que es capaz de utilizar dos armas simultáneamente.

Sus atributos principales son la Fuerza y, en menor medida, la Energía y la Destreza. Como todos los personajes el Bárbaro posee tres grupos diferentes de habilidades características, y en su caso son habilidades de combate, gritos de guerra y dominios de combate.

EL PALADÍN

El Paladín es un guerrero santo que lucha con la ayuda de los dioses por la causa del bien y de la justicia. Aunque, al igual que el Bárbaro, también se inclina por el combate cuerpo a cuerpo, a diferencia de aquel, el Paladín hace un uso más intensivo de armaduras y escudos. Sus atributos principales son la Fuerza y la Destreza, y en cuanto a sus habilidades posee auras defensivas y ofensivas así como una selección de habilidades de combate.

LA HECHICERA

La Hechicera es una usuaria de la magia que está en contacto con las fuerzas elementales de la naturaleza. Su fortaleza física es muy reducida y basa todo su potencial ofensivo en el uso a distancia de una gran variedad de potentes hechizos. Sus atributos principales son la Energía y, en menor parte, la Destreza. Sus tres habilidades consisten en listas de hechizos, concretamente de Fuego, Frío y Relámpago.

LA AMAZONA

La Amazona pertenece a una tribu de mujeres guerreras que se han ganado a pulso su fama como formidables luchadoras. A diferencia del Bárbaro y el Paladín, la Amazona prefiere el combate a distancia antes que el cuerpo a cuerpo, aunque no renuncia a él si resulta necesario. Sus atributos más importantes son, en este orden, la Destreza y la Fuerza, mientras que posee habilidades con el arco y la ballesta, con la jabalina y la lanza, así como habilidades pasivas y mágicas

EL NIGROMANTE

El Nigromante es un oscuro mago que se especializa en el trato con los muertos y el más allá. Su constitución física es extremadamente débil así que utiliza los cadáveres que convierte en muertos vivientes para protegerse de sus enemigos. Como depende exclusivamente de su magia su atributo más importante es la Energía. En cuanto a sus habilidades, además de los conjuros de invocación también puede lanzar poderosas maldiciones y basados en el veneno y los huesos; sin olvidar su capacidad para invocar enormes golems de distintos tipos.


BÁRBARO


PALADÍN


HECHICERA


AMAZONA


NIGROMANTE


La expansión de «Diablo II» incluye algunos cambios en el sistema de juego



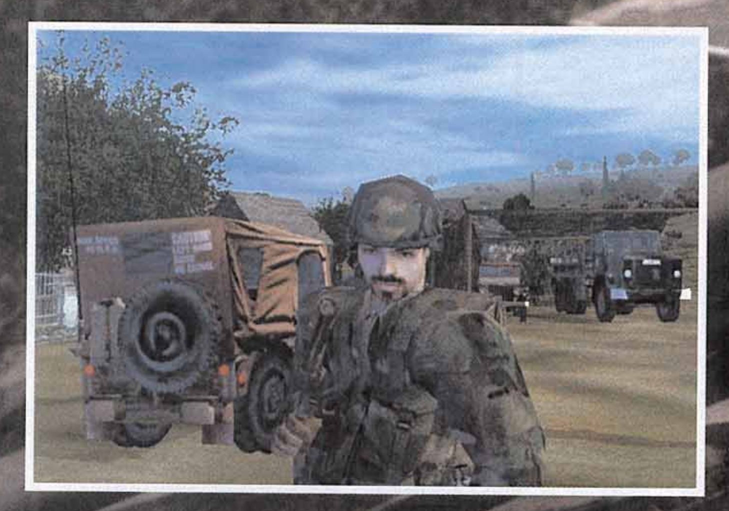


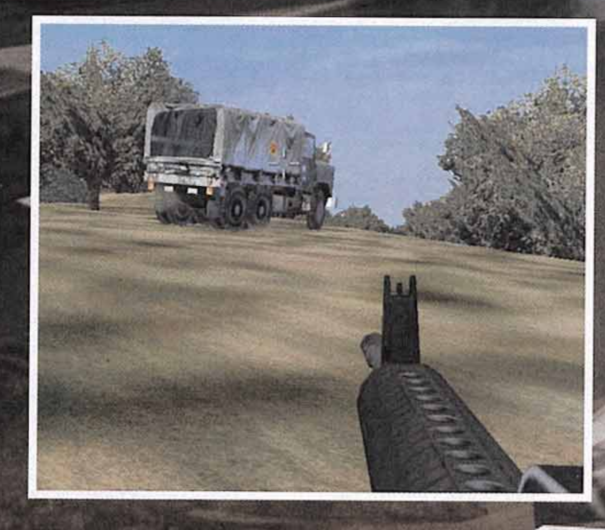
OPERATION

CRISIS EN LA

• Compañía: **BOHEMIA INTERACTIVE / CODEMASTERS** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN / ESTRATEGIA**

Cuando jugamos a este título, acuden a nuestra mente algunas escenas tan crudas y tristemente familiares como las contempladas por todos en los primeros minutos de "Salvar al Soldado Ryan". No es para menos. «Operation Flashpoint» consigue reproducir de forma muy realista las sensaciones que experimentan los soldados al entrar en acción. Rezad una última plegaria, porque vuestro país está en guerra y os necesita.





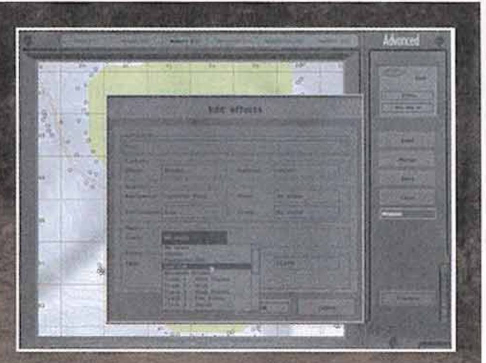
Crónicas de la guerra fría

FLASHPOINT: GUERRA FRÍA



EDITOR DE NIVELES

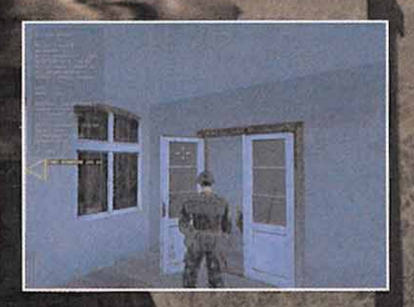
La versión definitiva de «Operation Flashpoint» incluirá un potente editor que nos permitirá diseñar nuestras propias misiones. Aunque no será posible diseñar nuevos territorios, este editor sí que nos permitirá crear, diseñar y distribuir todos los elementos que configuran las misiones sobre los mapas existentes en el juego, hasta el punto incluso de permitir la inclusión de pequeños "scripts". Una vez seleccionada el área de juego, podremos elegir el posicionamiento de las unidades, tanto aliadas como enemigas, así como su clase, habilidad, rango, tipo, salud, armadura, munición, combustible y la probabilidad de toparnos con ellas. También podremos determinar los objetivos de nuestra misión, la dificultad para llevarla a cabo y colocar los puntos clave de navegación. Por último, podremos elegir las condiciones climáticas de la misión –la posibilidad de lluvia, que sea de día o de noche...–, así como la duración en tiempo real de la misión. Una vez seleccionados todos los parámetros, podremos evaluar el resultado sobre el terreno, pudiendo jugarla cuantas veces queramos para ajustar mejor todos los parámetros. Por supuesto, podremos jugar posteriormente estas misiones a través de red con nuestros amigos.





Muchos os preguntaréis por qué publicamos de nuevo un avance sobre este juego, cuando se esperaba un punto de mira. La razón es muy simple: Codemasters ha pospuesto el lanzamiento de la versión final del programa, pero ha llegado hasta nuestras manos una nueva beta mejorada. Las diferencias con la anterior son más que evidentes, ya que esta nueva versión incluye por fin las opciones multijugador, el modo campaña y un editor de niveles, así como la posibilidad de utilizar todos los vehículos que nos habían prometido en un principio. Se espera que la versión producida aparezca a finales de Mayo.

Así que, sin ánimo de repetirnos demasiado, resumiremos brevemente la historia del juego para aquellos lectores que desconozcan su argumento. «Operation Flashpoint» es un juego de estrategia bélica, que permite controlar un escuadrón de soldados durante la guerra fría. El juego intenta reflejar de forma realista las vivencias de un soldado durante este periodo y, por ello, incorpora grandes dosis de estrategia y planificación previa. En la guerra real un disparo puede acabar con tu vida, cosa que también sucede en el juego, por lo que tendremos que tener un cuidado extremo a la hora de penetrar en territorio enemigo y atacar a sus soldados. Encontraremos en «Operation Flashpoint» un gran número de misiones, muy diferentes entre sí, que nos permitirán pilotar diferentes vehículos y alcanzar objetivos muy diversos.







Técnicamente, el juego ofrecerá una gran calidad, gracias a un motor expresamente diseñado para la ocasión por la gente de Bohemia Interactive. Los gráficos serán muy espectaculares y realistas, especialmente los modelos de soldados y vehículos, así como la representación topográfica de las localizaciones. Si la calidad de las texturas y la proyección de sombras en tiempo real serán impresionantes, mucho más lo serán los escenarios, que reflejarán fielmente paisajes reales de muchos kilómetros de extensión. La calidad gráfica alcanzada es tal, que permitirá avistar lugares desde varios kilómetros de distancia sin perder un ápice de nitidez, ni sufrir el efecto "popping" al que nos tienen acostumbrados muchos juegos.

Sin duda, este será uno de los títulos más destacados del año 2001, dado el impresionante grado de realismo que atesora. Aunque muy recientemente hemos podido disfrutar de otros títulos de vocación similar –como «Project I. G. I.» o «Delta Force: Land Warrior»–, «Operation Flashpoint» se desmarcará de ellos gracias a la profundidad y amplitud de todas sus misiones, que se desarrollan en extensiones muy vastas de terreno, tanto en las misiones individuales –una decena de ellas, que incorporan incursiones nocturnas y diurnas, extracciones, asaltos a convoys desde un helicóptero, etc.– como en el modo campaña, que incluirá hasta 50 misiones diferentes a lo largo de tres enormes islas. No obstante, la principal virtud de este juego, y lo que lo convierte en algo único, es la posibilidad de controlar –mejor dicho, comandar– hasta 12 unidades de manera simultánea, mediante un sencillísimo menú. De hecho, al igual que los enemigos, los soldados de nuestro escuadrón tendrán una inteligencia artificial muy avanzada, que les permitirá seguir nuestras órdenes al pie de la letra, al mismo tiempo que toman precauciones para seguir vivos. Las tácticas estarán adaptadas de técnicas militares completamente reales –no en vano, parte del equipo que conforma Bohemia Interactive habían sido anteriormente miembros del ejército–, de tal forma que las misiones se desarrollarán siempre de forma idéntica a como sucederían en un campo de batalla real. Si caminas alegremente y sin tomar precauciones, no dudes que el enemigo no tardará en dispararte. Y si te alcanzan en una pierna, avanzaras arrastrándote el resto de la misión. Si a esto le añadimos un gran esfuerzo de documentación sobre las tecnologías empleadas durante la Guerra Fría, encontraremos a un serio candidato para convertirse en un gran juego bélico.

I.C.C.

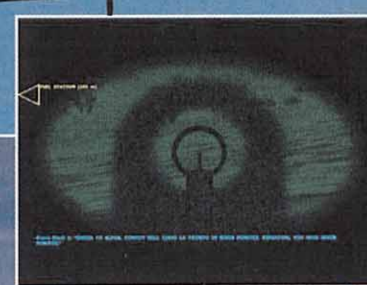
LA CAMPAÑA

Por fin hemos podido probar el modo campaña de «Operation Flashpoint» y podemos asegurar que no desmerece en absoluto de las misiones individuales que habíamos visto. Nuestra historia comienza tras el reclutamiento, cuando iniciamos nuestro entrenamiento. De la mano de un sargento de hierro cualquiera, aprenderemos a reptar, a disparar todo tipo de armas, a recargarlas, a escondernos, a movernos con rapidez, a reptar y a orientarnos con la ayuda del mapa de campaña. Tras superar todas las pruebas que nos imponen, dejaremos de ser reclutas para pasar al servicio activo. A partir de entonces, encontraremos misiones reales en teatros de operaciones reales, con objetivos reales y enemigos dispuestos a meternos una bala entre ceja y ceja. Disfrutaremos de una gran variedad de misiones y la victoria en todas ellas nos permitirá al fin alcanzar el ansiado final de la guerra.






MODO MULTIJUGADOR

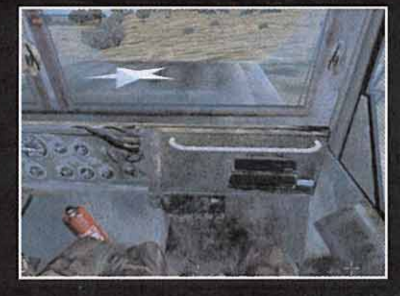




LA CAMPAÑA NO DESMERECE EN ABSOLUTO DE LAS MISIONES INDIVIDUALES

AMPLIA GAMA DE VEHÍCULOS

Una de las cosas que más sorprende de «Operation Flashpoint» es el hecho de que el programa nos permita conducir todo tipo de vehículos desde un principio. Como ejemplo, baste decir que, al igual que en la realidad, los soldados son llevados hasta el campo de batalla mediante vehículos de transporte. El mítico Jeep nos será muy útil para trasladarnos rápidamente entre dos poblaciones, recoger a nuevos miembros de nuestro equipo y atravesar el bosque hasta el punto de reunión. Otros, como el helicóptero Cobra, el tanque M1 Abrams o el archiconocido Jeep serán muy útiles para acabar con convoys enemigos. A lo largo del juego, encontraremos más de 30 vehículos aéreos, marítimos y terrestres.






«OPERATION FLASHPOINT» ES UN JUEGO BÉLICO QUE PERMITE CONTROLAR A UN SOLDADO DURANTE LA GUERRA FRÍA

Al igual que en el modo de campaña o en las misiones individuales, el modo multijugador de «Operation Flashpoint» se desarrolla en escenarios localizados dentro de tres teatros de operaciones, tres islas donde tienen lugar las batallas y misiones decisivas para el desarrollo del conflicto. Cuando elegimos la opción de juego on-line, llama la atención que los modos de juego están disponibles en función del escenario elegido. En la primera isla, Malden, tenemos la oportunidad de jugar a las modalidades de "Capturar la Bandera", "Bolas de pintura" y el clásico "Deathmatch". Esta localización nos obliga a competir contra nuestros amigos. No obstante, en el escenario de Everon, además de la modalidad "Capturar la Bandera", sí que tendremos una opción de juego cooperativo, en la que compartiremos bando con nuestros amigos, cada uno controlando un reducido grupo de hombres. Por último, en la isla de Kolgujer hemos podido descubrir una nueva modalidad de juego llamada "HoldCity" y que nos insta a mantener una posición frente al ataque de las unidades enemigas. Ni que decir tiene que podremos también realizar misiones diseñadas por nosotros mismos con el editor que el programa incluye.

Encontraremos más de 30 vehículos tanto aéreos como terrestres





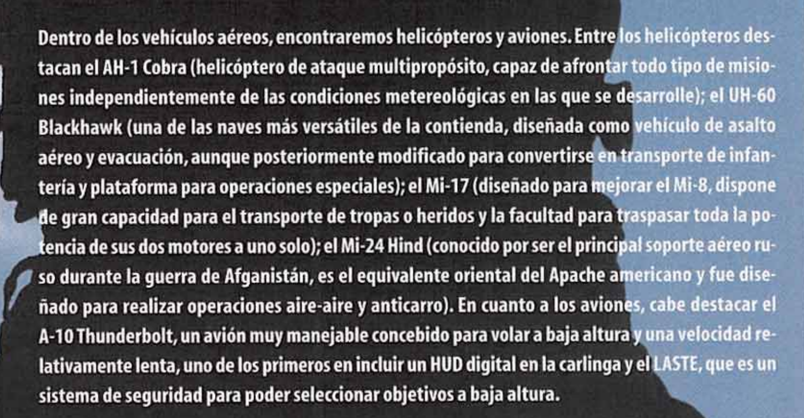


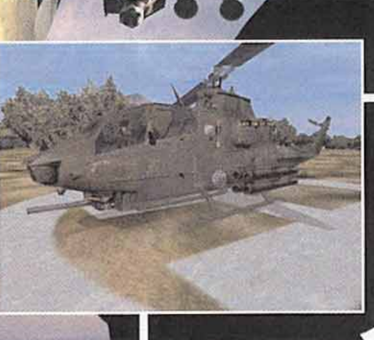




Vehículos terrestres

Dentro de los vehículos aéreos, encontraremos helicópteros y aviones. Entre los helicópteros destacan el AH-1 Cobra (helicóptero de ataque multipropósito, capaz de afrontar todo tipo de misiones independientemente de las condiciones metereológicas en las que se desarrolle); el UH-60 Blackhawk (una de las naves más versátiles de la contienda, diseñada como vehículo de asalto aéreo y evacuación, aunque posteriormente modificado para convertirse en transporte de infantería y plataforma para operaciones especiales); el Mi-17 (diseñado para mejorar el Mi-8, dispone de gran capacidad para el transporte de tropas o heridos y la facultad para traspasar toda la potencia de sus dos motores a uno solo); el Mi-24 Hind (conocido por ser el principal soporte aéreo ruso durante la guerra de Afganistán, es el equivalente oriental del Apache americano y fue diseñado para realizar operaciones aire-aire y anticarro). En cuanto a los aviones, cabe destacar el A-10 Thunderbolt, un avión muy manejable concebido para volar a baja altura y una velocidad relativamente lenta, uno de los primeros en incluir un HUD digital en la carlinga y el LASTE, que es un sistema de seguridad para poder seleccionar objetivos a baja altura.





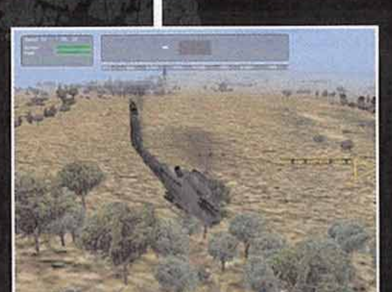


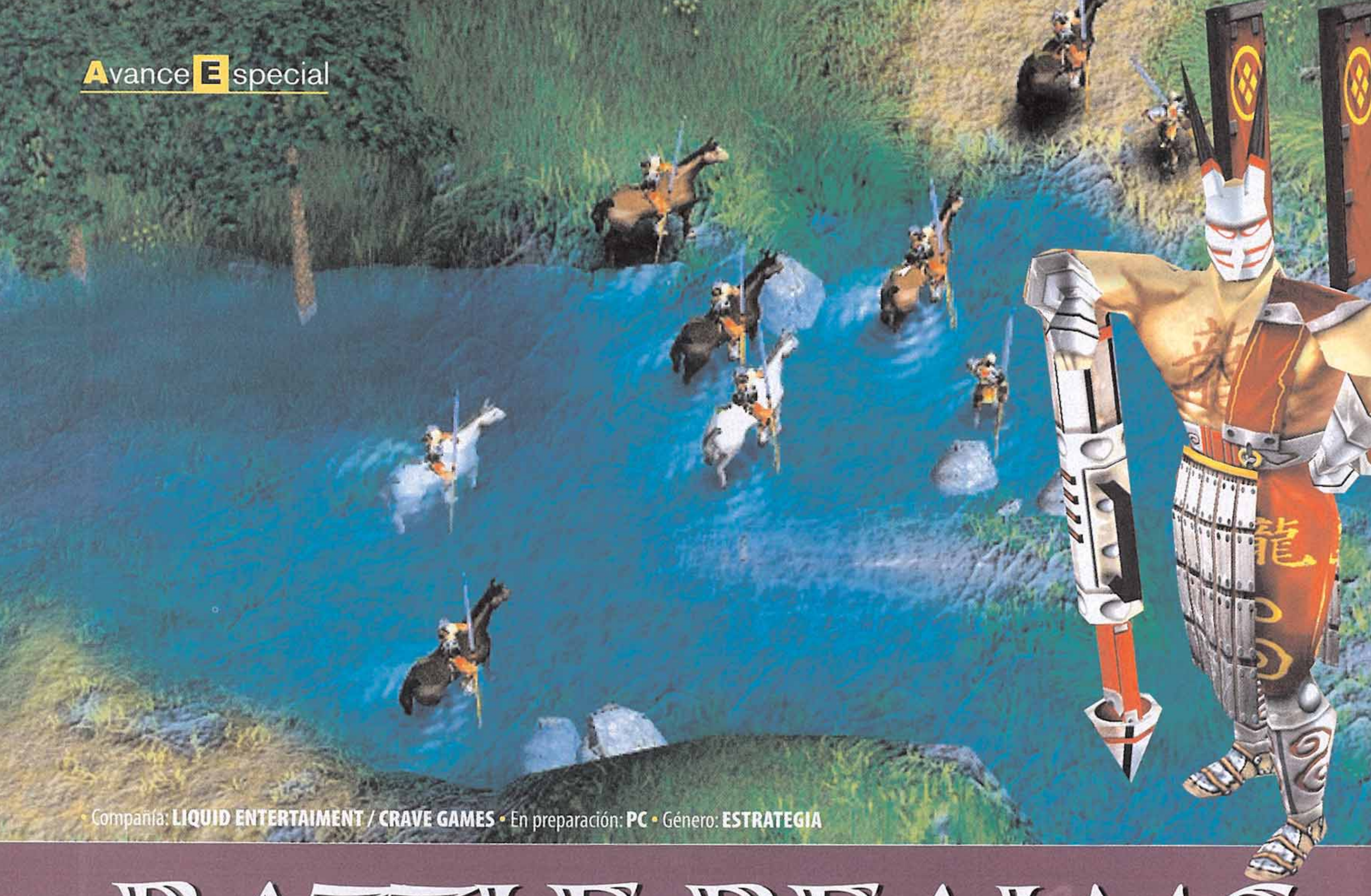




Vehículos aéreos

En lo referente a los vehículos terrestres, podemos diferenciarlos entre vehículos de transporte y de combate. Entre los primeros encontramos el M151 A2 (el Jeep por excelencia, que comenzó a utilizarse en los campos de batalla a finales de los setenta y cuya mítica versatilidad permiten convertirlo rápidamente en un Camión Táctico Multiusos o en un Vehículo Rápido de Ataque); el UAZ 469b (equivalente ruso del Jeep americano); el camión estadounidense M939 5T (que comenzó a servir en la armada estadounidense a principios de los ochenta y puede transportar desde cinco toneladas de equipo hasta once hombres completamente equipados); el Ural 375 (camión checoslovaco potenciado por un motor ZIL-375 de ocho cilindros encargado de transportar cargamento y objetos); el M113 (un Cargero Armado de Personal, capaz de transportar once soldados equipados incluso sumergiéndose a cierta profundidad); el tanque M1A1 Abrams (uno de los más modernos del ejército norteamericano, capaz de resistir ataques nucleares y bio-químicos y armado con un cañón principal de 120 mm); T72 M1 (tanque soviético alimentado por un motor V-12 que funciona con benzeno, keroseno o diesel); y el inefable lanzamisiles SCUD (la archiconocida batería utilizada durante la Guerra del Golfo).





• Compañía: **LIQUID ENTERTAIMENT / CRAVE GAMES** • En preparación: **PC** • Género: **ESTRATEGIA**

BATTLE REALMS

EL TARRO DE LAS ESENCIAS

El currículum del equipo de desarrollo que está dando los últimos retoques a «Battle Realms» impresiona y nos permite pensar que este título puede llegar a convertirse en algo grande. La mayoría ha trabajado en juegos archiconocidos, como «Command & Conquer», «Starcraft», «Red Alert», «Blade Runner», «Tomb Raider» o «Tomorrow Never Dies». Ed Del Castillo, presidente de Liquid Entertainment y jefe de desarrollo del proyecto, nos adelanta algunas de las claves de «Battle Realms».

Battle Realms» será un juego de estrategia en tiempo real, ambientado en un mundo fantástico, aunque con fuertes influencias del lejano oriente, y más concretamente del universo de las películas de Kung-Fu". Así nos definió Ed Del Castillo su nuevo proyecto. Para los que no lo sepan, este hombre de treinta y dos años, antes de fundar su propia compañía, Liquid Entertainment, ha trabajado en juegos como «Command & Conquer» y «Red Alert», de Westwood, y ha estado en Origin Systems, con Firaxis Team y también con Richard Garriot. "Los tres puntos básicos que hemos tratado de desarrollar en este trabajo", dice Ed Del Castillo", han sido: crear un juego emocionante, con un entorno que parezca vivo y que además cuente una historia".

"La inspiración principal del juego", sigue Ed, "es una amalgama de los juegos de mi infancia y el cine. Durante toda mi vida he jugado a cientos de juegos de rol y he visto un montón de películas de Kung-Fu. En todos los proyectos en los que he participado, he intentado siempre incorporar algo del mundo mítico de Extremo Oriente, pero en el universo de «Battle Realms» es donde más se podrán apreciar estos esfuerzos". Y desde luego podemos asegurar este título estará ambientado en un mundo cien por cien oriental, desde el diseño anime de todo el entorno gráfico, hasta las técnicas de combate y los nombres de las unidades.

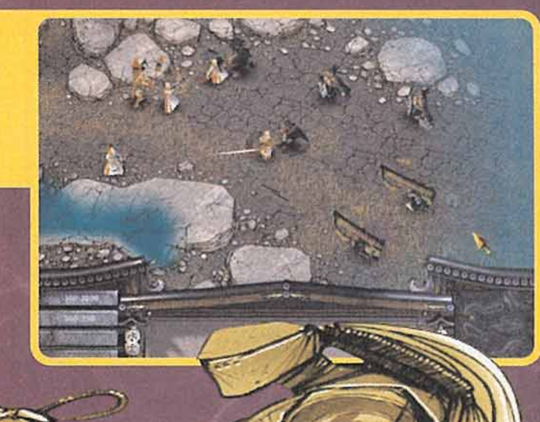
UN ARGUMENTO IMPACTANTE

En «Battle Realms» tendremos que luchar por unificar todo un país. Nuestro personaje será el segundo hijo de un emperador ya muerto. Por una serie de razones expuestas en el juego, el muchacho es enviado al exilio tras la muerte de su padre, pero cuando regresa se encuentra un país sumido en el caos y dividido en distintos bandos enfrentados por el control del territorio. A medida que la historia vaya avanzando, comprobaremos como las circunstancias nos obligarán a asumir el papel de un héroe, un campeón que traiga de nuevo la paz y la prosperidad al país.

Y precisamente Ed Del Castillo se refirió a la importancia del argumento, cuando le preguntamos por la diferencia entre «Battle Realms» y el resto de juegos de estrategia en tiempo real que saturan el mercado del videojuego. "La mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real", nos comentó Ed Del Castillo, "presentan carencias, porque en casi todos los casos los acontecimientos a lo largo del juego son demasiado simples como para generar una verdadera trama; se desarrollan en las escenas cinemáticas, que como mucho llegan a ser 10 ó 15 durante toda una campaña. Nosotros, sin embargo, hemos concebido un universo propio, con su evolución temporal, y dentro de ese universo hemos situado la historia en la que transcurre el juego, que se convierte en una auténtica trama que nos explica una guerra terrible y cruel. Las escenas argumentales –que suceden durante el propio juego, sin cortes específicos– nos ayudan a asumir el rol que ocupamos en la historia, además de proporcionar información sobre las unidades en liza y sobre las motivaciones y anhelos de nuestros enemigos. El jugador puede, por supuesto, ignorar la historia y jugar las campañas mecánicamente, pero si hace eso se perderá uno de los puntos fuertes de «Battle Realms»".





LOS RECURSOS

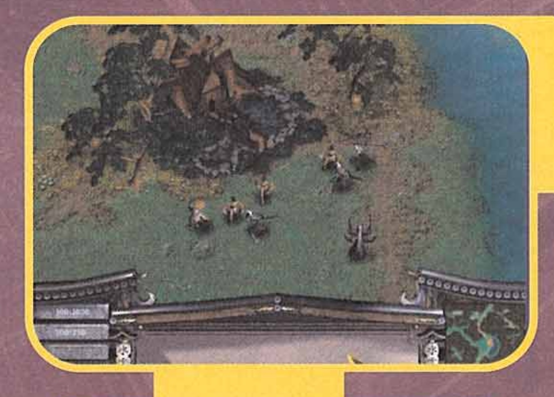
«Battle Realms» tiene muchos elementos novedosos, aunque quizá el más destacable de todos ellos es algo que podríamos llamar el "sistema de recursos vivos". El concepto, aunque suene raro, es muy simple. En el mundo "real" todo se rige por un sistema de oportunidades, costes y decisiones. Cuando alguien lleva a cabo cualquier acción, ésta tiene un coste, y los recursos destinados a ella siempre podrían haberse dedicado a otra cosa. "Hemos aplicado este concepto", dice Ed Del Castillo, "al modelo de recursos del juego, de tal forma que cuando se usa, por ejemplo, agua para apagar el fuego de un edificio, el jugador se encontrará con que podía haber utilizado ese agua para hacer que el arroz creciera más rápido, o para entrenar a un guerrero. Si se usa –otro ejemplo– un caballo como animal de carga, entonces no se podrá emplear para reforzar a tu ejército con un soldado más de caballería. De esta forma, relacionando todos los recursos entre sí, se consigue un aparato de producción de la maquinaria de guerra mucho más realista". Quizá alguien pueda pensar que esto hará que el juego sea mucho más complicado en su faceta de gestión de los recursos, pero según Del Castillo no será así. "Este sistema de recursos será fácilmente controlable hasta por un jugador que sea principiante en el género, pero si se realiza una gestión eficaz y cuidadosa, se obtendrán importantes beneficios, aunque esto no será, evidentemente, el objetivo principal del jugador, ya que estamos hablando de un juego sobre la guerra".

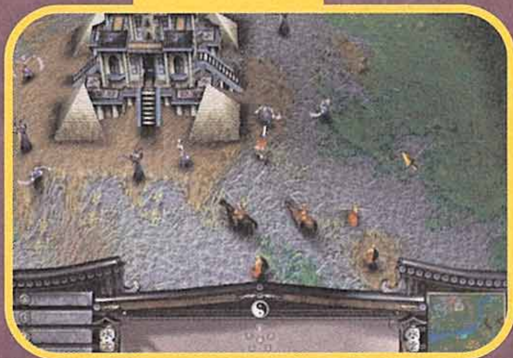
LAS UNIDADES Y LOS ESCENARIOS

Uno de los aspectos más importantes de cualquier juego de estrategia es el aspecto y las posibilidades de cada unidad disponible. En «Battle Realms» la mayor parte de las unidades estarán basadas en humanos. Habrá, además, cuatro clanes diferentes, cada uno con sus unidades propias y su historia. Los cuatro clanes serán: Dragón, Serpiente, Loto y Lobo, aunque en la campaña de un jugador sólo estarán disponibles los dos primeros; "tenemos que dejar algo para la segunda parte", nos explicó con una sonrisa Ed Del Castillo. Cada clan tendrá sus propias unidades específicas, entre las que nos encontraremos con arqueros zen, hombres lobo, samurais, fanáticos, ninjas, etc.

La gestión de recursos es muy novedosa dentro del género

Para conseguir soldados tendremos que echar mano de los civiles. Al principio, en el escenario, todas nuestras unidades serán civiles. De nosotros dependerá emplearlos para producir recursos o destinarlos a completar nuestro ejército, entrenándolos en los distintos edificios específicos. Una vez que se haya creado una unidad militar, podremos mandarla a la guerra directamente o elevarla de rango con más entrenamiento, una tarea que












EL VALOR DE LA EXPERIENCIA

«Battle Realms» tiene muchas características que le distinguen del resto de juegos de estrategia en tiempo real, aunque Ed piensa que su propia experiencia y la de su equipo en juegos similares será la que consiga que al final marquen la diferencia. "Estoy muy orgulloso de poder decir que he jugado a casi todos los juegos de estrategia en tiempo real desde «Siege» (1987). En todos ellos hay un montón de buenas ideas, y, por supuesto, también hay ideas no tan afortunadas. Hemos aprovechado toda esa experiencia para conseguir el mejor juego de estrategia en tiempo real que se pueda comprar con dinero. En la historia reciente, ha habido un buen número de buenos títulos en el género y hemos aprendido mucho de cada uno de ellos después de jugarlos. Todo ese aprendizaje, combinado con nuestro nuevo universo y nuestras propias ideas, es «Battle Realms». Hay un montón de juegos de estrategia pero todos son muy parecidos unos a otros conceptualmente. Nosotros estamos trabajando para innovar porque pensamos que hay muchas cosas que se pueden hacer en el género y que todavía no las ha hecho nadie. Esperamos satisfacer las expectativas de la gente. El juego está siendo diseñado para que sea fácil introducirse en su mundo y difícil convertirse en un maestro. Una fórmula que resultará ideal para todo tipo de jugadores". El tiempo dirá si Ed Del Castillo tiene razón en sus predicciones.

también se desarrollará a través de edificios. Según el edificio en el que decidamos introducir la unidad para su entrenamiento, ésta se convertirá en un soldado diferente; aunque no necesariamente más poderoso. De esta forma, un soldado de infantería normal puede llegar a convertirse en un guerrero dragón o incluso en un samurai. Cada uno de estos tipos de unidad tendrá habilidades únicas que le harán útil para determinadas situaciones. Dentro de la línea de realismo que caracterizará al juego, también podremos disponer de animales salvajes que camparán a sus anchas por el escenario. En algunos clanes, los caballos podrán ser capturados y domesticados para usarlos como animales de carga o como caballería para los soldados. Otros clanes emplearán animales más mortíferos, como lobos; muy eficaces, por cierto, contra la infantería. También nos encontraremos, a lo largo de la campaña con distintos héroes que jugarán un papel fundamental a la hora de decidir la contienda. Cada clan tendrá sus propios héroes, y será necesario realizar distintas acciones para convencerlos de que se unan a nuestro bando. Las distintas localizaciones y ambientes de «Battle Realms» tendrán una importancia capital a la hora de definir la estrategia de las batallas. "Cada terreno, con sus accidentes topográficos y su composición, afecta al comportamiento y la efectividad de las unidades", dice Ed Del Castillo. "Habrá ciertas zonas donde predominen las praderas o los bosques o las montañas. Aunque habrá algunos efectos en las unidades que no variarán completamente en cada tipo de escenario y que resultarán universales".

IA PARA TODOS

"La Inteligencia Artificial ha sido una de las cosas que más nos ha preocupado en el desarrollo de este juego", sigue Ed. "Tenemos, desde el principio, un programador dedicado a tiempo total sólo a este aspecto del juego. Hay un montón de medias verdades que circulan por el mercado con respecto a la IA. Una de ellas es que la IA aprende. Si realmente fuera así, el ordenador sería invencible, porque su omnipresencia en el juego (conocimiento de unidades, mapas) sería un factor definitivo. Nosotros estamos trabajando para crear una buena IA (yo todavía le gano) y seguiremos en ello hasta conseguir que proporcione horas y horas de diversión a todo tipo de jugadores". Tras esta afirmación le preguntamos por un aspecto de la IA a menudo olvidado en los juegos de estrategia en tiempo real: la inteligencia de las unidades propias. "Ese es uno de los aspectos", nos contestó Ed Del Castillo, "al que también hemos dedicado mucho trabajo y puedo asegurar que estamos orgullosos del resultado obtenido. En «Battle Realms» las unidades se comunicarán entre ellas, de tal forma que si en un momento dado, alguien nos ataca, todas nuestras unidades responderán a la vez, y no primero las más cercanas y luego el resto. Además cada tipo de unidad buscará siempre la situación más ventajosa para sus armas y su preparación. Los arqueros, terrenos elevados, los caballeros atacarán a la infantería por los flancos, etc."

ASPECTO GRÁFICO

El juego se está desarrollando en un entorno totalmente 3D, aunque el equipo de desarrollo está buscando un sistema de manejo de la cámara que resulte cómodo y que no estorbe al jugador, algo muy de agradecer en este tipo de entornos en los que todo se puede complicar muy fácilmente. En lo referente al engine, Ed nos comentó, "cuando pensamos en un proyecto para un juego, el propio juego es el que nos marca el apartado tecnológico. Hay muchos títulos en el mercado que son buenos tecnológicamente, pero poco divertidos. Nosotros hemos construido un potente engine 3D (the Steam Engine) para poder llevar a cabo todas las cosas que queríamos hacer. Y puedo deciros que es el mejor engine para un juego de estrategia en tiempo real que he visto hasta la fecha (...) El aspecto del juego –entornos, unidades, edificios...–", sigue Ed, "es muy atractivo y diferente. En muchos aspectos recuerda a las civilizaciones del Lejano Oriente, aunque es un mundo totalmente fantástico".

Muy interesante se presenta, visto lo visto, este título de estrategia en tiempo real. Veremos si al final es capaz de aportar algo nuevo a un género que está pidiendo a gritos innovación desde hace ya algún tiempo.

D.D.F.

EUROTour cycling

PEDALEA LO MÁS RÁPIDO QUE PUEDAS Y CONSIGUE UN PREMIO DE PROFESIONAL

SORTEAMOS

1 BICICLETA + 1 CASCO
BH APRICA
L952 - 0

PREMIO VALORADO EN 350.000 PTS.

dinamic MULTIMEDIA

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CP: TELÉFONO:

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "EUROTOUR CYCLING"
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán UNA que ganarán una bicicleta de carreras y un casco. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Abril hasta el 25 de Mayo de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Mayo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2001 de la revista Micromanía.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.

nVidia arrasa nuestros Bolsillos

Con el lanzamiento de GeForce3, nVidia ha vuelto, una vez más, a revolucionar el sector de las tarjetas gráficas. El mes pasado adelantamos las magníficas características tecnológicas de este procesador gráfico, y es ahora cuando se empiezan a conocer los precios, que son para echarse a temblar, pues sobrepasan con creces las 100 000 pesetas, situándose cerca del coste total de un PC multimedia con un procesador a 800 MHz equipado con una tarjeta gráfica GeForce 2 MX. Hercules, Asus y Elsa empiezan a comercializar sus modelos con GeForce3, pero nos tememos que el desorbitado precio del hardware GeForce3 hará que las cifras de ventas vayan a estar por los suelos.

Sí, equipan 64 MB de memoria de vídeo DDR, y el GeForce3 está fabricado bajo el costoso proceso de 0.15 micras, pero ni así se puede justificar la tendencia al alza de estos precios, máxime cuando la consola Xbox de Microsoft va a llevar un GeForce3 específico como procesador gráfico, y se estima un precio en torno a las 60 000 pesetas para toda una señora consola.

Por otra parte, nVidia está empleando una estrategia comercial demasiado agresiva en el lanzamiento de nuevos productos, con un margen de tiempo muy corto entre las sucesivas familias de la serie GeForce, lo que impide al usuario medio estar actualizado, sin olvidar la pérdida de interés generada por la lógica conclusión de estar ante un nuevo caso de venta a toda costa, aprovechando avances tecnológicos ya creados, pero comercializados con la cadencia necesaria para limpiar los bolsillos de los que siempre quieren estar a la última. Y es que el precio de la GeForce3 no lo fijan los costes de fabricación, se debe a la necesidad de seguir vendiendo los modelos anteriores o básicos a su precio actual.

SoundSystem DMX Fire 1024

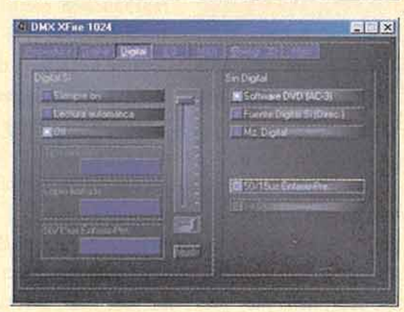
Fabricante: **TERRATEC**
Compatibilidad: **WINDOWS 95, 98, Me.**
Distribuidor: **TERRATEC**
Precio: **11 990 Ptas. / 72 € (IVA incluido)**
Más información: **www.terratec.net**

Acceder al sonido 3D sin complicaciones, pero con todas las prestaciones, es el propósito de esta tarjeta de sonido de Terratec. Sin duda se trata de una excelente opción para el usuario, no sólo por la calidad que exhibe su construcción, sino también por su fantástico sonido multicanal interactivo en tiempo real con soporte de todas las librerías extendidas de DirectSound3D y por lo completo de su dotación de software; todo ello a un precio muy ajustado.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El corazón de la DMX Xfire 1024 es el procesador de audio Crystal SoundFusion CS4624, un DSP presente en multitud de tarjetas de sonido con una potencia de 300 MIPS, que mediante la tecnología Sensaura 3D es capaz de acelerar DirectSound3D con soporte de las API extendidas Aureal A3D 1.0 y 2.0, así como EAX 1.0 y 2.0, por lo que la compatibilidad está asegurada. De hecho, todos los juegos con sonido de cuatro canales con DirectSound 3D que probamos reconocieron la aceleración por hardware, y con el imprescindible complemento de un pack de cuatro altavoces más subwoofer, el sonido empezó a brotar con fuerza y claridad digital siguiendo la acción en pantalla con total precisión. La aceleración por hardware de 32 voces simultáneas otorga una gran agilidad de cálculo a la hora de dirigir los efectos de sonido al canal correspondiente (frontales y traseros estéreo) a la acción en el entorno 3D. Además, descarga a la CPU de esta tarea, lo que redunda en una mejora del rendimiento general del ordenador y podremos activar sin problemas la configuración con la máxima calidad de sonido y la ejecución a través de cuatro canales en todos los juegos que soportan DirectSound 3D, EAX y Aureal A3D.





PRUEBAS

Siempre empleamos «Aliens versus Predator Gold Edition» para las pruebas por el espectacular sonido con DirectSound3D, que no cesa de emplear los cuatro canales para situar a los enemigos y a los efectos de sonido del entorno justo en el lugar relativo a nuestra posición en el escenario. A partir de ahora vamos a añadir a las pruebas «Clive Barker´s Undying», con un sonido multicanal interactivo no apto para cardíacos, sin olvidar «Half–Life» para la prueba de Aureal A3D, que reveló un funcionamiento perfecto de la versión 1.0, aunque se producían fallos con la versión 2.0 de A3D.

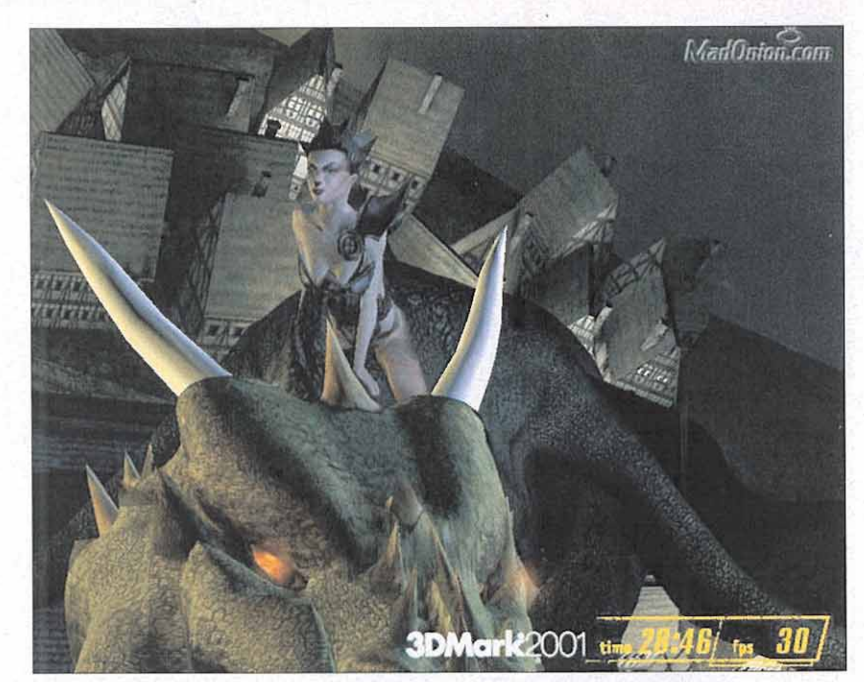
El resultado de las audiciones de los juegos mencionados con la DMX Xfire 1024 es contundente, con una gran espacialidad entre todos los canales. No se producen chasquidos o atascos ni cuando es atacada con 32 voces simultáneas, algo frecuente en estos títulos y que por desgracia todavía no se exprime al máximo en la mayoría de los juegos, que no pasan de las 8 ó 16 voces simultáneas en la ejecución de los efectos de sonido. También hemos probado a fondo las prestaciones del procesador CS4624 con el "benchmark" «AudioWinbench 99», que ejecuta diversos tests bajo DirectSound3D, con resultados notables, sobre todo por la reducida tasa de uso de la CPU.

CONECTIVIDAD

Lo mejor de la DMX Xfire 1024 es que su precio no implica la necesidad de prescindir de conexiones más profesionales, pues incorpora una toma de CD Digital en la propia tarjeta y dispone de una salida digital óptica para extraer el sonido Dolby Digital AC-3 de los DVD-Vídeo y enviarlo a un procesador/amplificador externo. Lástima que no se incluya un reproductor de DVD por software.

Las prestaciones MIDI alcanzan la síntesis de tabla de ondas con 1024 voces, compatibilidad DLS 1.0 y un banco de muestras de 8 MB de la máxima calidad, y eso que la composición de música con GM no debe ser la prioridad del usuario que se decida finalmente a adquirir esta tarjeta.

A destacar, por último, el panel de control de las funciones de la tarjeta, que permite seleccionar diversos volúmenes para cada dispositivo, configurar el tipo de aceleración 3D, tipo de la señal de salida digital, etcétera. Vamos, que resulta ideal para los más expertos y puntillosos a la hora de configurar hasta el mínimo detalle de su sistema de sonido.



Analiza a fondo tu tarjeta gráfica con 3D Mark

Ya está disponible en la web de MadOnion (www.madonion.com) la versión 2001 de «3D Mark», sin duda el mejor "benchmark" para estudiar las prestaciones 3D de nuestra tarjeta gráfica. Lo más interesante es que testea las más recientes funciones gráficas de DirectX 8.0, con soporte y pruebas de Vertex Shader, Pixel Shader, Bump Mapping y FSAA (antidentado).

Se trata por tanto del primer benchmark capaz de analizar las nuevas funciones del procesador gráfico GeForce 3. No obstante, también es capaz de detectar los chipsets gráficos más conocidos, como las anteriores series de GeForce, el Radeon de ATI o el VSA-100 de 3Dfx.

El menú de configuración permite especificar las resoluciones, las paletas de color, los test a realizar, etc. «3D Mark 2001» tiene tres "benchmark" con juegos desarrollados con el motor gráfico 3D Engine MAX-FX, de Remedy Entertainment, que genera escenas 3D tan espectaculares que os sorprenderéis al ver lo que vuestra tarjeta gráfica puede hacer. Son 19 Megas de archivo comprimido, pero merece la pena comprobar el futuro gráfico de los videojuegos.

Disponible en www.madonion.com

Placa base ASUS para Duron y Athlon

La placa base ASUS A7M266 es la primera del fabricante taiwanés en integrar el chipset AMD-760, el controlador más moderno y optimizado para las plataformas con procesadores Athlon y Duron de AMD.

Este nuevo chipset permite la operación a 266 MHz FSB y la instalación de módulos de memoria de doble ratio de transferencia (DDR RAM), características que permiten aumentar drásticamente las prestaciones de los procesadores de AMD, especialmente en el Athlon.

Soporta, igualmente, el modo de transferencia AGP4X para la tarjeta gráfica y Ultra ATA/100 para el disco duro, por lo que esta placa base dispone de los más avanzados modos de frecuencia, tipo de memoria y soportes de transferencia para incrementar la velocidad de comunicación entre la CPU y el resto de los dispositivos del sistema, que existen en la actualidad en el mercado de placas para ordenadores compatibles. Una buena elección, sin duda.

Compatible: PC con procesador Athlon y Duron

Más información: www.asus.com

Pantalla TFT portátil para PSOne



Con la reducción de tamaño en el diseño de PSOne se abre el camino para todos aquellos jugadores que quieren convertir su consola preferida en una consola portátil. La nueva pantalla XL SCREENMATE de Thrustmaster está fabricada en TFT de 5 pulgadas, en color, y con tratamiento antirreflectante. Ofrece una imagen hasta un 30% mayor que cualquier pantalla de 4 pulgadas. Dispone de luz interna y de altavoces integrados, tornillos de fijación para estabilizar la pantalla a la consola, es compatible con los sistemas de color PAL/NTSC, integra conector para auriculares y un puerto AV de salida para enchufar en una televisión, incluso cuando la pantalla esté conectada a la consola.

La XL SCREENMATE viene provista de un adaptador para el encendedor del coche con protección de circuitos que permite un seguro uso en el automóvil. Además, su alimentador de corriente DC 7.5 V (igual que el de PSOne) permite utilizar el mismo cable de la consola para todo el sistema (consola + pantalla).

Compatible: PSOne

Precio: 29 900 Ptas / 180 euros (IVA incluido)

Más información: http://es.hercules.com

Sonido de última generación para Macintosh



Con el lanzamiento de SoundBlaster Live! para Macintosh, Creative hace realidad el sueño de los usuarios de Mac que necesitan la máxima calidad de sonido y las más avanzadas prestaciones tanto en la reproducción como en la grabación y edición de audio, puesto que además incluye todo el software que resulta necesario para llevar a cabo estas funciones.

Las características y prestaciones son casi idénticas a la premiada Sound Blaster Live! para PC. Integra el avanzado procesador de audio EMU10K1, un potente DSP de 32 bit capaz de tratar toda señal de audio en el ámbito digital, por lo que se mantiene toda la pureza y calidad que caracteriza al audio digital.

Destaca la capacidad de esta extraordinaria tarjeta para generar sonido posicional interactivo envolvente en tiempo real a través de Environmental Audio (EAX), por lo que por fin se podrá conectar a los Mac un sistema de cuatro altavoces y disfrutar de un sonido surround virtual, todo un regalo para el oído. Asimismo, acelera por hardware el trabajo con ficheros MP3, descargando a los procesadores Power Mac G3 y G4 de esta tarea y optimizando así toda la estructura de proceso de datos del ordenador.

Compatible: Macintosh

Más información: www.soundblaster.com

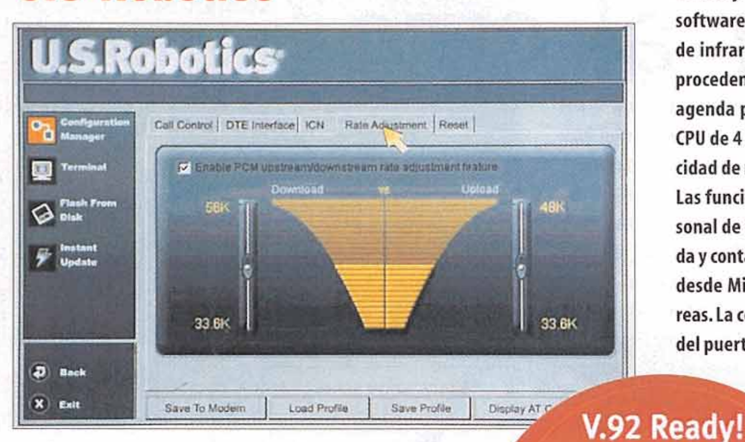
Flash

Creative, en colaboración con los laboratorios Dolby, ha desarrollado una API –librería de programación– que permitirá integrar sonido Dolby Digital 5.1 en los videojuegos. Al ser una codificación de sonido creada para las películas (es audio pregrabado), su implantación se circunscribirá a las secuencias cinemáticas y a la banda sonora musical de los juegos, puesto que el sonido multicanal durante la acción –en tiempo real– seguirá dependiendo de DirectSound3D, con las librerías extendidas EAX y Aureal A3D.

El departamento de investigación de Microsoft está desarrollando filtros inteligentes de correo electrónico. Según Steve Ballmer, presidente de la compañía, este nuevo sistema aprenderá cuáles son las prioridades del usuario tras un periodo de adaptación en el que analizará qué tipo de mensajes suele leer el usuario, así como sus remitentes habituales. Con todos estos datos realizará estudios analíticos y definirá las prioridades del cliente. Este producto ya está incluido en versión test en el software «Outlook Mobile Manager» y cuando las pruebas estén terminadas se espera que estará disponible en las futuras versiones de Office, en el OS Windows XP y posiblemente en actualizaciones para «Microsoft Outlook».

La tecnología Sensaura 3D Positional Audio (S-3DPA) ha sido elegida por Microsoft como plataforma de sonido para su consola Xbox, que integrará el más avanzado procesador específico de audio, capaz de acelerar por hardware 64 canales simultáneos. La API que permitirá a los desarrolladores de videojuegos para Xbox integrar sonido 3D estará basada en DirectSound3D.

Protocolo V.92 para los módems analógicos de U.S Robotics



Los propietarios de un módem analógico de U.S Robotics con el estándar V.90 pueden actualizarse al nuevo protocolo V.92 en la página www.usr.com/v92. El primer paso es identificar el modelo de módem. Si ya no tenemos las etiquetas originales del módem, siempre es posible bajarse un programa que detecta automáticamente la identificación del módem. Si ésta aparece en la lista es que el módem puede actualizarse al nuevo estándar V.92. Entre las mejoras con respecto al V.90 se encuentran la utilidad de módem en espera (con la aplicación "Internet Call Notification" para los módems U.S Robotics), que en las líneas compartidas con un teléfono permite identificar una llamada entrante y decidir si se contesta o no, por lo que, en parte, se elimina la necesidad de una segunda línea telefónica.

"Quick Connect" reduce el tiempo de conexión con el ISP, porque el módem recuerda el protocolo y modulación de las anteriores conexiones, ya que normalmente se suele conectar al mismo ISP. En cuanto a las prestaciones de velocidad de transferencia, la novedad más interesante de V.92 es la posibilidad de enviar datos a 48 000 bps, mientras que en V.90 el envío estaba limitado a 31 200 bps.

AMD lanza nuevos procesadores

AMD ha respondido al Intel Pentium 4 a 1.5 GHz con la aparición de su procesador Athlon a 1.33 y 1.3 GHz. El primero, en una plataforma con memoria DDR y el FSB a 266 MHz ha obtenido un 40% más de rendimiento que el Pentium 4 en "benchmark" de codificación de vídeo, audio, edición de imagen, modelado 3D y animación. Estos resultados demuestran la completa escalabilidad del núcleo Thunderbird, presente en los Athlon en Socket A. Además, los precios del AMD Athlon son en torno a un 30% más baratos que los de Pentium 4.

En la línea de procesadores para ordenadores básicos, AMD ha presentado el Duron a 900 MHz, tope de esta familia de procesadores que compite con el archiconocido Celeron de Intel y el Cyrix III de VIA. El Duron a 900 MHz, fabricado en proceso de 0.18 micras, tiene un FSB que funciona a 200 MHz e integra 192 Kb de memoria caché en el chip.

Compatibilidad: PC
Más información: www.amd.com

PC Unite, mucho más que un reloj

Casio lanza al mercado la nueva generación del reloj PC-Unite, que gracias a un completo software de gestión de datos y a su puerto de infrarrojos permite almacenar datos procedentes de un PC, un portátil o una agenda personal digital. Integra una CPU de 4 bit y dispone de 24 KB de capacidad de memoria.

Las funciones de su administrador personal de información incluyen la agenda y contactos (con datos directamente desde Microsoft Outlook), textos y tareas. La comunicación se realiza a través del puerto de infrarrojos a una velocidad de 9 600 bps, con una distancia máxima de 20 cm.

No hay que olvidar sus completas funciones como reloj digital estándar, con hora mundial, alarma, autocalendario, luz de retroiluminación, avisador de baja batería y resistencia al agua. Una auténtica joya de la tecnología.

Compatible: PC
Más información: www.casio.com

Hercules 3D Prophet 4500 64 MB

La 3D Prophet 4500 integra el chipset Kyro 2 de STMicroelectronics. La renderización 3D emplea la tecnología Tile Architecture (Arquitectura de baldosa) y 64 MB de RAM a 175 MHz. El Renderizado en baldosa divide el entorno 3D en áreas pequeñas llamadas baldosas que se renderizan de forma independiente. El chipset Kyro 2 crea triángulos 3D y determina qué superficies se muestran y cuales quedan ocultas, con lo que mapea sólo las texturas en las superficies visibles, lo que optimiza el ancho de banda de la RAM, obtiene una mayor tasa de relleno y mejora la aceleración 3D en escenas con texturas de gran tamaño, porque sólo se dibuja lo que se va a ver en pantalla. El texturizado múltiple de la 3D Prophet 4500 soporta hasta 8 capas de texturas diferentes que pueden combinarse para obtener entornos 3D realistas, con detalles más reales en fondos y superficies. Como todo el proceso de mezcla de texturas se realiza en un búfer local de baldosas, aumenta el rendimiento debido a que la CPU está más libre y multiplica la calidad de imagen debido a la mezcla interna de texturas en lugar de superponer texturas diferentes. Tanto si el modo elegido es 16 ó 32 bit, todas las operaciones de mezcla en todos los píxeles en cada baldosa se realizan en el chip en color de 32 bit (16.7 millones de colores).

No hay pérdida de precisión de color durante el proceso. El renderizado en baldosa soporta FSAA (antidentado) a pantalla completa, incluso también en altas resoluciones.

También hay que destacar, finalmente, que esta tarjeta ejecuta Environmental Bump Mapping por hardware y que para la reproducción de DVD soporta compensación del movimiento, mezcla de recubrimientos de subimágenes e interpolación horizontal y vertical para escalado de vídeo.



Compatibilidad: PC
Más información: http://es.hercules.com

VIENTOS D

MEDAL OF HONOR: Allied Assault

COMMAND & CONQUER: Renegade

Hemos realizado un viaje relámpago a Londres para asistir a la presentación de dos títulos que están siendo preparados por dos de las compañías de Electronic Arts. Hablamos de «Medal of Honor: Allied Assault», de Dreamworks Interactive, y del esperadísimo «Command & Conquer: Renegade», de Westwood. Coincidiendo con el carácter bélico de los dos juegos EA organizó una rueda de prensa en el Duke of York's Headquarters, un edificio militar de Londres en el que junto a las pantallas en las que se proyectaban los juegos se podían ver colgadas las viejas fotos de una promoción tras otra de soldados británicos, con sus uniformes tradicionales y sus característicos bigotes. El lugar no pudo ser más apropiado, aunque sólo fuera porque nos permitió empaparnos del aire marcial necesario para contener la emoción y no llegar ni a inmutarnos mientras contemplábamos las delicias que los chicos de EA nos tienen reservadas.

E GUERRA

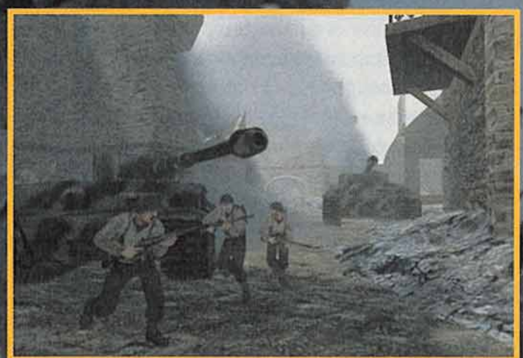
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

• Compañía: **DREAMWORKS INTERACTIVE / EA** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN**

La guerra es así


Gráficamente «Allied Assault» supondrá un salto radical con respecto a las anteriores entregas de la serie que aparecieron para PlayStation.


El juego incluirá una gran variedad de vehículos, tanto enemigos como aliados, todos ellos reproducidos con un impresionante nivel de realismo.


Aunque algunas de las misiones tendremos que afrontarlas en solitario, en otras formaremos parte de una escuadra de varios miembros.

La serie «Medal of Honor», de sobra conocida por todos los usuarios de PlayStation, está a punto de dar un salto al PC de la mano de sus creadores, la compañía Dreamworks Interactive. Se trata de una serie de juegos de acción en primera persona ambientados en la Segunda Guerra Mundial que en su momento causaron gran impacto entre los usuarios de la consola gris de Sony por la calidad de sus gráficos y su gran jugabilidad. Evidentemente, la competencia en PlayStation era mucho menor de lo que es en el PC, donde la acción en primera persona es uno de los géneros más visitados. Conscientes de ello los chicos de Dreamworks no se han limitado a realizar una simple conversión sino que están ampliando la serie «Medal of Honor» con un juego nuevo, con su argumento y que utiliza el motor de «Quake III».

REALISMO ANTE TODO

Peter Hirschmann, productor ejecutivo de «Medal of Honor: Allied Assault», fue el encargado de mostrarnos hasta qué punto está avanzado el desarrollo. Una de las cosas que nos explicó fue que el aspecto que han tenido más presente los diseñadores del juego es probablemente el del realismo, y es que, en sus propias palabras, tras películas como "Salvar al Soldado Ryan" resulta muy difícil conseguir que un juego bélico resulte creíble. Para conseguir la mayor verosimilitud posible Dreamworks contrató los servicios de Dale Dye, asesor militar de reconocido prestigio (ver recuadro) que se aseguró de que el juego reprodujese el espíritu de realismo imperante en aquella película en aspectos tan fundamentales como el diseño de las armas y los vehículos o la inteligencia artificial de los enemigos. Según Dye, que también asistió a la presentación, el elevado realismo del juego lo convertirá en una experiencia instructiva además de lúdica, ya que el jugador tendrá que enfrentarse a los mismos desafíos que un soldado de verdad y, por lo tanto, experimentar sensaciones muy similares a las suyas. En este sentido Dye quiso destacar, con una frase que repitió en numerosas ocasiones a lo largo de la presentación, que "los soldados de infantería estúpidos no sobreviven", y es que al parecer «Allied Assault» no será un juego en absoluto sencillo, como tampoco lo fue la Guerra.

GRAN VARIEDAD

Nuestro papel será el de un soldado de las fuerzas especiales al que se le asignarán misiones de todo tipo que deberá realizar tanto en ►

EL JUEGO PRETENDE REPRODUCIR EN EL PC EL MISMO TIPO DE REALISMO CONSEGUIDO EN LA PELÍCULA "SALVAR AL SOLDADO RYAN"



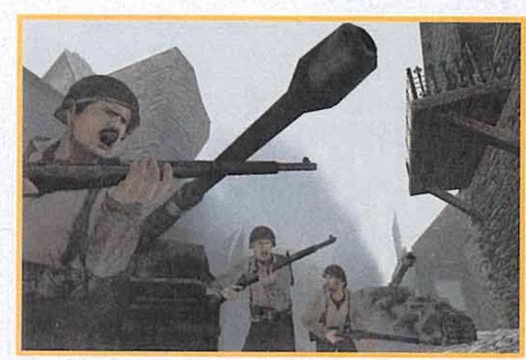
Con «Allied Assault» sus diseñadores pretenden reproducir toda la crudeza de la guerra, sin adornos ni falsedades que la hagan parecer divertida.

solitario como formado parte de un grupo de asalto y, generalmente, con la mayor discreción posible. Estas misiones se desarrollarán en lugares tan dispares como los desiertos del norte de África, la costa francesa, la helada tundra noruega o el mismo centro de Alemania. En especial nos ha llamado la atención el escenario ambientado en las playas de Normandía, en el que reproduciremos el desembarco aliado en la playa de Omaha tal y como pudo verse en la película "Salvar al Soldado Ryan". En total, el juego contará con 20 niveles diferentes repartidos entre todas estas localizaciones, cada uno con sus propios objetivos y misiones específicos.

Esta variedad se extenderá también a los apartados de armas y vehículos, ya que contará con más de 20 armas diferentes extraídas de la época, desde una ametralladora Thompson hasta las "bombas pegajosas" que fueron popularizadas por la película de Spielberg. Además podremos utilizar cuatro armas fijas diferentes y emplearlas contra nuestros enemigos.

En cuanto a los vehículos, se han reproducido fielmente más de 18, incluyendo camiones, jeeps, tanques o aviones. Por lo que respecta al apartado gráfico «Allied Assault» usará, como ya se ha comentado, el motor gráfico de «Quake III». La potencia de este motor es de sobra conocida por todos, pero aun así resulta encomiable la calidad del trabajo realizado sobre él por los chicos de Dreamworks. En especial hay que destacar el esfuerzo realizado a la hora de diseñar tanto los personajes como las armas, los vehículos o los propios escenarios, ya que el realismo conseguido en todos ellos es máximo. Desde el más mínimo detalle de los uniformes hasta las dimensiones exactas de cada vehículo, todos los detalles están siendo cuidadosamente revisados para asegurar que la experiencia de jugar a este juego sea lo más realista posible.

Todavía es pronto para confirmar si «Medal of Honor: Allied Assault» será, como pretenden sus desarrolladores, el juego definitivo sobre la Segunda Guerra Mundial –sobre todo teniendo en cuenta a «Flashpoint», que aunque de otra época, también pretende recrear con fidelidad el papel de un soldado en combate– pero por lo que hemos podido ver parece claro que están en el camino correcto.



La inteligencia artificial de los enemigos está siendo afinada al máximo de manera que todas sus acciones tengan un motivo lógicoy razonable.

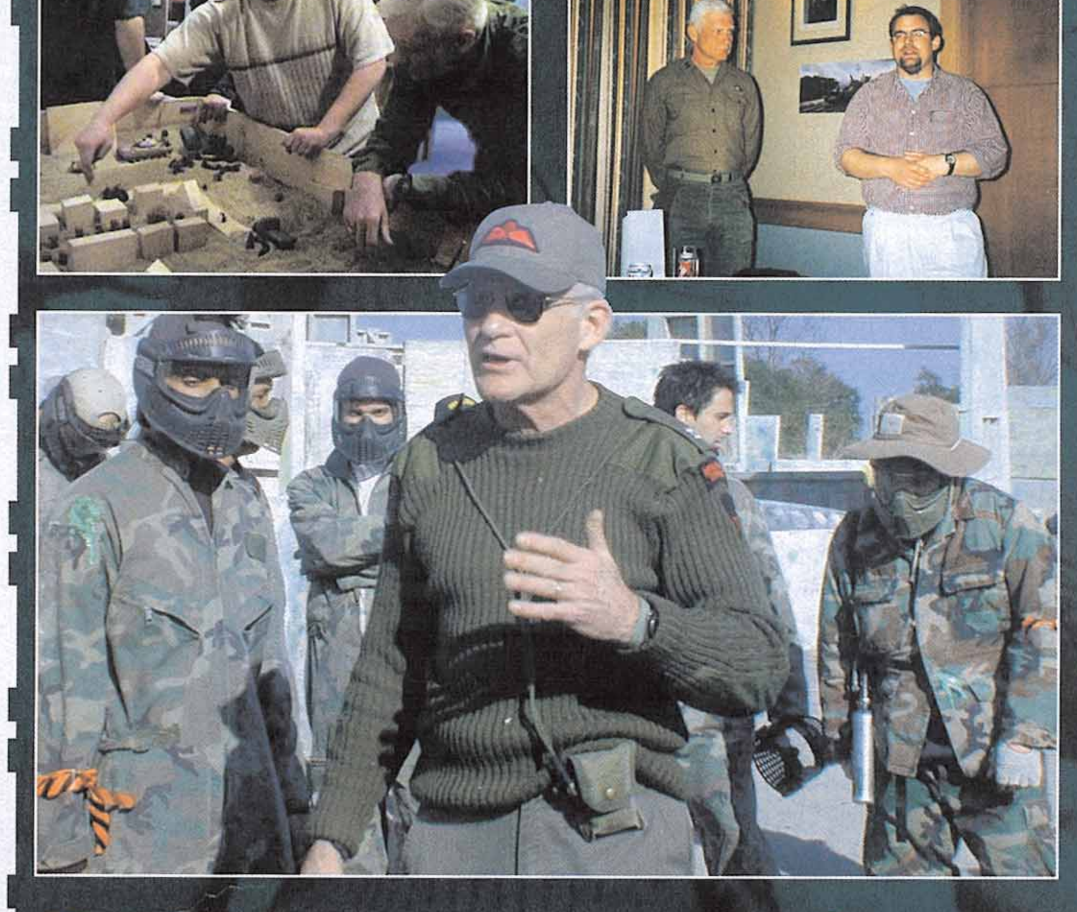
UN ASESOR DE PELÍCULA

Para realizar «Medal of Honor: Allied Assault» los chicos de Dreamworks Interactive han contado con la inestimable ayuda del capitán retirado de los marines estadounidenses, Dale Dye.

Dale Dye, que combatió en la Guerra de Vietnam y fue parte de las fuerzas pacificadoras enviadas a Beirut en la década de los 80 ganando numerosas condecoraciones, entre ellas tres Corazones Púrpura, fundó, tras abandonar el ejército, la compañía Warriors INC. Desde ella Dye se dedica a asesorar militarmente a cualquiera que desee contratar sus servicios, especialmente en la industria del entretenimiento, siendo considerado actualmente en este campo como el asesor militar más prestigioso del mundo.



Entre las numerosísimas producciones cinematográficas en las que ha colaborado figuran títulos como "Platoon", "La Delgada Línea Roja", "Terminator 2", "Starship Troopers" o "Nacido el Cuatro de Julio", pero sin duda el trabajo que le ha reportado más prestigio ha sido el desarrollado para Steven Spielberg en la realización de "Salvar al Soldado Ryan". Precisamente tras esta colaboración, Spielberg, entusiasmado con la calidad de su trabajo, le propuso colaborar con Dreamworks Interactive en la realización de la serie de juegos «Medal of Honor». Dye ha desarrollado en «Allied Assault» una enorme tarea de supervisión que y asesoramiento que alcanzó extremos tan peregrinos como, por ejemplo, enzarzar a todo el equipo de desarrollo del juego en una batalla con pistolas de bolitas de pintura, el popular Paintball, para intentar que comprendieran la importancia que tiene en la guerra el trabajo en equipo. La consecuencia de su esfuerzo resulta patente, incluso en esta versión inacabada del juego, en el absoluto realismo de todos los elementos del juego, desde su argumento hasta el diseño de los escenarios o de las unidades enemigas. Sin duda se trata de un juego "de película".

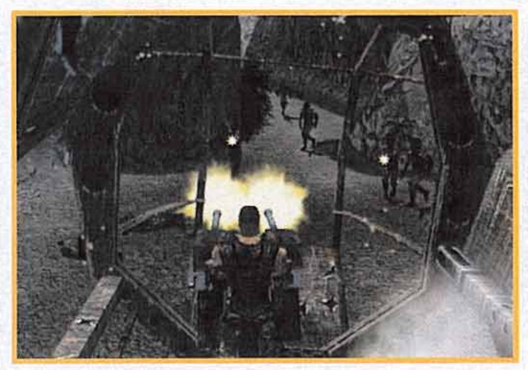


EL MOTOR DE «QUAKE III» ESTÁ SIENDO EXPRIMIDO A FONDO PARA REPRODUCIR CON TODO DETALLE TODA LA CRUDEZA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

· Compañía: **WESTWOOD / EA** · En preparación: **PC** · Género: **ACCIÓN**

Ahora es personal


Dentro del amplio catálogo de armas del juego destacan cuatro armas fijas que no podremos transportar pero en las que sí podremos montarnos.


El motor gráfico desarrollado por Westwood hace un uso intensivo de todo tipo de efectos visuales, como por ejemplo en estos disparos.


La posibilidad de alternar entre la primera y la tercera persona augura una jugabilidad muy variada para «Command & Conquer: Renegade».

En caso de que haya alguien por ahí que no haya oído hablar de «Command & Conquer: Renegade», lo que no sería de extrañar teniendo en cuenta la escasez de noticias que ha habido acerca de este juego desde su primera aparición pública hace ya más de dos años, os aclararemos que el próximo trabajo de Westwood es un juego de acción 3D ambientado en el universo de «Command & Conquer». Tal y como nos explicó Mike Bell, Product Manager de Westwood y encargado de presentarnos el estado en el que se encuentra el desarrollo del juego, este cambio en el género habitual en la serie parte de un deseo de sumergir a los aficionados a «Command & Conquer» en el universo del juego de la forma más realista posible y, por lo que hemos podido ver en la demostración, este objetivo lleva camino de conseguirse plenamente.

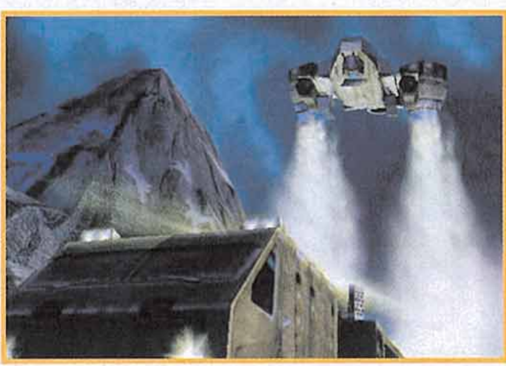
Nuestro personaje en el juego responde al sobrenombre de Havoc y está inspirado en la ya casi mítica unidad que aparecía en la sexta misión del «Command & Conquer» original, el comando. Aunque el argumento del juego todavía no está del todo decidido, parece claro que nuestra misión será infiltrarnos en las bases de Nod como un ejército de un solo hombre para cumplir en ella las misiones que se nos encomienden, acabando con todos los enemigos que se crucen en nuestro camino. A pesar de que este planteamiento parece muy similar al de tantos otros juegos de acción 3D, Mike Bell se ha asegurado de explicarnos las diferencias que harán de Renegade un juego muy especial. Para empezar y como aspecto más importante el juego comparte el universo «C&C», lo que quiere decir que tanto las armas como las unidades, los edificios o los vehículos que aparecen en el juego están extraídos directamente de la serie y han sido modelados en 3D con todo detalle. Así podemos encontrarnos frente a una cosechadora de tiberium en marcha, disparando contra un oficial de Nod mientras intentamos entrar en una Mano de Nod a tiro limpio.

Otro aspecto muy destacado por Mike Bell fue que en «Renegade» la resolución de las misiones podrá enfocarse desde el punto de vista que más le agrade al jugador. Efectivamente, a diferencia de la mayoría de juegos de acción, en «Renegade» se podrá optar entre resolver las misiones de forma directa, mediante el uso de toda fuerza disponible, o de manera sigilosa, evitando los enfrentamientos, un poco "a lo «Metal Gear»", según Bell.

Por lo que se refiere al sistema de juego resulta interesante la posibilidad que nos ofrecerá «Renegade» de alternar entre las vistas en primera o tercera persona, ya que cambiando entre una y otra en función de la situación a la que nos enfrentemos podremos obtener un control y una jugabilidad mucho más elevados. También resulta muy prometedor el apartado multijugador y, dentro de él, el modo «C&C». En este modo podrán participar un elevado número de jugadores (según Mike Bell una cantidad todavía por determinar que oscilará entre las 16 y 32 personas) repartidos entre dos bandos. Cada bando controlará una base ya construida y en perfecto funcionamiento, que tendrá que defender mientras intenta destruir la del enemigo. Por supuesto las cosechadoras de la base podrán acumular recursos y emplearlos en la construcción de unidades y en el desarrollo de los edificios.

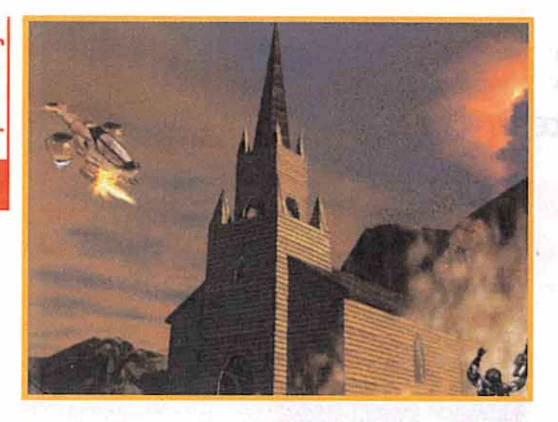
En cuanto al apartado técnico, hay que destacar que el motor

«RENEGADE» ESTARÁ AMBIENTADO EN EL UNIVERSO «COMMAND & CONQUER», Y REPRODUCIRÁ HASTA EL MÍNIMO DETALLE SUS UNIDADES Y EDIFICIOS CARACTERÍSTICOS


«Renegade» nos ofrecerá la posibilidad de conducir hasta diez vehículos diferentes extraídos directamente de los anteriores juegos de la serie.


El juego nos ofrecerá la opción de resolver nuestras misiones siguiendo una aproximación sigilosa o bien mediante el simple uso de la fuerza.


Una de las posibilidades que más sorprenderá a los aficionados a la serie es la de entrar en edificios tan emblemáticos como la Mano de Nod.





El personaje del Comando, extraído del «Command & Conquer» original, era uno de los más recordados por los aficionados a la serie.

WESTWOOD HA OPTADO POR DESARROLLAR SU PROPIO MOTOR GRÁFICO PARA EL JUEGO

del juego ha sido desarrollado partiendo de cero por Westwood y que, incluso tratándose de su primer motor 3D, el trabajo realizado ha sido excelente. Además, a la elevada calidad de las imágenes generadas por el motor, repletas de efectos luminosos y un uso brillante de las texturas, hay que añadir el estupendo diseño de personajes, armas, edificios y vehículos, ya que, al menos en los elementos que hemos tenido ocasión de ver, son todos inmediatamente reconocibles al primer vistazo por cualquier seguidor de la serie.

Parece, en fin, que a pesar de que la propuesta de Westwood es sin duda arriesgada, se está desarrollando un juego muy interesante que conseguirá atraer la atención, no sólo de los seguidores de la serie «C&C», sino también de muchos aficionados a la acción más directa. Nosotros, por ejemplo ya estamos impacientes.

J.P.V.



Sin duda todos los seguidores de la serie estarán entusiasmados ante la posibilidad de disfrutar de ella en primera persona.

Hablamos con... MIKE BELL

Product Manager de «C&C: Renegade»

"Ofrecemos una perspectiva del universo «C&C» totalmente nueva"

Aprovechando una pausa en la presentación del juego tuvimos ocasión de mantener una conversación con Mike Bell, product manager de «Command & Conquer: Renegade», en la que, muy amablemente, se prestó a contestar las dudas que nos pudieran quedar acerca de este esperado título.

Micromanía: Las noticias acerca de «C&C: Renegade» comenzaron a oírse hace ya más de dos años, sin embargo, de repente el flujo de información disminuyó considerablemente y han sido muy poco lo que hemos sabido del juego hasta ahora. ¿Acaso surgió algún problema durante su desarrollo?

Mike Bell: *Sí, pero no como tal. El problema fue que comenzamos a hablar del juego demasiado pronto, porque de hecho pensábamos que iba a estar listo mucho antes de lo que en realidad ha sido posible. Cuando nos dimos cuenta de esto nos calmamos un poco y lo dejamos de lado durante un tiempo. Ahora, por fin, este año ya lo tenemos todo preparado y hemos puesto en marcha incluso el sitio web del juego.*

MM: Cuando se comenzó a hablar de este juego se suponía que iba a poseer únicamente un punto de vista en tercera persona, pero ahora se ha incorporado también la perspectiva subjetiva. ¿A qué responde esta cambio de orientación?

M.B.: *El juego tiene una vista en primera persona porque a la gente le gusta la primera persona. Con la tercera persona puedes hacerte una idea más clara de dónde te encuentras con respecto al escenario, pero en primera persona puedes apuntar o explorar, y además ayuda a crear la ilusión de que estás mirando a tu oponente a los ojos. Yo, por ejemplo, juego la mayor parte del tiempo en primera persona, pero a veces juego también en tercera persona.*

A menudo los juegos en tercera persona tienen problemas de control, problemas para apuntar, problemas con los ángulos de cámara, montones de problemas, y por eso necesitas una vista en primera persona. Afortunadamente, incluso en los primeros tiempos cuando el juego era sólo en tercera persona, jamás hemos tenido ningún problema jugando con esta perspectiva.

MM: Tras conseguir un éxito sin paliativos en el género de la estrategia en tiempo real, ¿por qué habéis decidido ahora dar este arriesgado salto a la acción 3D?

M.B.: *Nuestra intención es llegar a esos jugadores que adoran la serie «Command & Conquer» y sumergirlos, tan de cerca como sea posible, en un mundo tridimensional ambientado en esta saga, y la forma de conseguirlo es mediante un juego de acción; es nuestro vehículo para hacerlo. Hemos querido realizar un juego de estas características desde hace mucho tiempo, pero la tecnología necesaria no estaba disponible. Cuando por fin la tecnología se ha puesto a la altura de nuestras necesidades hemos tenido realmente la oportunidad de ofrecer a estos jugadores una perspectiva del universo «C&C» totalmente nueva.*

MM: Efectivamente, «Renegade» reproduce a la perfección la ambientación del universo «Command & Conquer». Para conseguirlo, ¿se han utilizado exclusivamente armas y vehículos de los juegos o se han introducido elementos nuevos?

M.B.: *Nuestra intención es que todas las armas reproduzcan al cien por cien el espíritu del juego, y creo que eso lo hemos conseguido plenamente aunque, efectivamente, algunas de ellas sean nuevas incorporaciones que no aparecen en el juego, como los cañones personales de iones, las pistolas de gases o los rifles de francotirador. En total el juego tiene alrededor de 20 armas y muchas de ellas no se habían visto nunca antes. Los vehículos, en cambio, están todos extraídos directamente del juego. De ellos hay unos diez que pueden ser pilotados y unos 25 que no.*

MM: Una de las particularidades más características del universo «C&C» son las secuencias cinemáticas que aparecen en todos sus juegos. ¿Volveremos a disfrutar de ellas en «Renegade»?

M.B.: *Sí, pero con la particularidad de que ahora no habrá actores reales sino que todas estas secuencias cinemáticas se harán usando el propio motor del juego. Tendrán lugar entre un misión y otra y, en algunas ocasiones, también durante su desarrollo. Es esas ocasiones la acción se parará, tendrá lugar una escena que ayudará al desarrollo de la historia y luego volveremos a la misión.*

MM: A propósito del desarrollo de la historia, ¿habrá muchos personajes con los que interactuar?

M.B.: *Efectivamente, como habréis podido apreciar en la demostración, hay un montón de compañeros combatiendo junto a ti, y en todo momento tendrás la opción de ayudarles o no ayudarles. Por otra parte, nuestra intención es mantener el juego continuamente en movimiento así que no habrá demasiadas ocasiones en las que tengas que pararte y ponerte a hablar con un compañero, como en un JDR, aunque estas situaciones también existirán. La acción debe ser rápida y frenética, y no queremos introducir nada que pueda ralentizarla.*

MM: ¿Cuál ha sido la prueba más difícil a la que habéis tenido que enfrentaros durante el desarrollo del juego?

M.B.: *La parte más difícil fue familiarizarse con la tecnología 3D. Diseñar el concepto y definir lo que queríamos hacer fue la parte fácil. El trabajo realmente duro fue coger este concepto de juego e introducirlo en el motor, utilizando la tecnología 3D. Además, no somos una compañía históricamente conocida por nuestros juegos de acción.*

MM: Si tuvieras que explicarles a nuestros lectores cuál es el aspecto más destacado de «Renegade», ¿qué les dirías?

M.B.: *Lo más importante es que es «Command & Conquer». Si eres un seguidor de la saga, esta es la primera vez que podrás ver el juego de tan cerca, rodeándote. Pero aparte de esto, también queremos hacer un juego de acción 3D muy entretenido y esto significa tener una gran campaña en el modo individual con buenos niveles individuales, pero también un gran modo multijugador. En especial nos parece destacable el modo «C&C» en el que tenemos dos bases completas, cada una controlada por un bando que debe conquistar la base del otro. Pensamos que los aficionados a los modos online de juegos como «Quake» o «Unreal» pueden llegar a disfrutar mucho con una experiencia tan novedosa como ésta.*



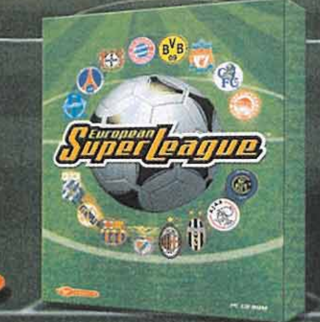
Escápate...
Escápate con el primer manager-simulador de ciclismo de la historia
Por primera vez podrás tener el control total de un equipo profesional, desde el entrenamiento de los ciclistas hasta la compra de material para el equipo, los fichajes, la búsqueda de jóvenes promesas, la negociación de los viajes a las diferentes carreras y, lo más importante, la dirección estratégica de los corredores en tiempo real y los comentarios de Perico Delgado.
Con los comentarios de PERICO DELGADO
BASE DE DATOS de los principales equipos y corredores profesionales, incluyendo palmarés, trayectoria, características técnicas ■ MANAGER con total control sobre los fichajes, finanzas, competiciones y entrenamientos de tu equipo ■ SIMULADOR ESTRATÉGICO 3D en tiempo real con un entorno gráfico altamente detallado que hará que el jugador se sienta realmente sobre el sillín ■ SISTEMA EXPERTO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL: reacción con el entorno y la situación de carrera, ataques, escapadas, puertos, etc. ■ CARAS REALES de las estrellas del pelotón internacional ■ Eurotour Cycling ha sido desarrollado con el asesoramiento de la AIGCP (Asociación Internacional de Grupos Ciclistas Profesionales)
© 2001 Dinamic Multimedia. Todos los derechos reservados
EURO Tour cycling
Por sólo
3.995 PTAS. 24€
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D
PC CD-ROM Windows 95/98/ME/2000
A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com

European SuperLeague

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO JUGANDO CON LOS MEJORES



SORTEAMOS



Virgin Interactive

PC CD ROM

10 JUEGOS PARA PC
10 JUEGOS PARA PSONE
10 JUEGOS PARA DREAMCAST

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

PROVINCIA

C.P. PROVINCIA

ELIGE TU FORMATO: ☐ PC ☐ DREAMCAST ☐ PSONE

BASES

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "EUROPEAN SUPER LEAGUE".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán TREINTA, que ganarán un Juego en el formato elegido. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Abril hasta el 25 de Mayo de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Mayo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2001 de la revista Micromanía.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE.



BLUE SHIFT PC / GEARBOX SOFTWARE, SIERRA

«Half-Life» sigue creciendo día tras día. Cuando todavía está reciente la aparición de un pack recopilatorio, que reunía las dos partes del juego, todas sus expansiones y algunos "mods" realmente interesantes, Sierra anuncia el próximo lanzamiento de una nueva expansión para este popular programa. ¿Y qué ofrecerá la próxima entrega? Pues una nueva aventura "single player" ambientada en el complejo de Black Mesa, que introduce nuevos escenarios y misiones, más y más peligrosos enemigos, así como armas más potentes para acabar con los insidiosos alienígenas que pueblan esta historia. Además, «Blue Shift» incluirá el «Half-Life HD Pack», que permitirá actualizar todas las armas y personajes de anteriores entregas.
Junio es la fecha prevista para el lanzamiento internacional de esta nueva expansión.











ALONE IN THE DARK PC, PLAYSTATION 2, DREAMCAST, GAME BOY COLOR / INFOGRAMES

Se aproxima uno de los lanzamientos más esperados de los últimos tiempos. Una nueva entrega de «Alone in the Dark» –a caballo entre un "remake" y una cuarta parte– llegará a las tiendas de nuestro país durante el próximo mes de Junio. Un Edward Carnby mucho más joven y preparado será el encargado de investigar los misteriosos y terribles acontecimientos que tienen lugar en Shadow Island. Aunque el espíritu de la saga se mantendrá intacto, la nueva entrega de «Alone in the Dark» se beneficiará de todas las ventajas proporcionadas por las tecnologías modernas. Como podéis comprobar por las imágenes que acompañan esta columna, el aspecto gráfico es inmejorable y la ambientación promete ser tan intensa y asfixiante como la de sus predecesores.



DARK CLOUD PLAYSTATION 2 / SCEI, SONY

Sony está desarrollando un juego de rol 3D para Playstation 2 que pretende revolucionar el género. El programa se titula «Dark Cloud» y, además de ofrecer las tradicionales dosis de estrategia, combates y solución de puzzles, aportará una innovación fundamental a este tipo de juegos, como es la posibilidad de creación de paisajes geográficos mediante un nuevo sistema conocido como "Georama".
Los jugadores asumirán el papel de un joven e inocente chaval llamado Toran, embarcado en un viaje épico y peligroso para acabar con un maligno espíritu que ha transformado a todos los seres vivos de la isla en seres inanimados, antes de aprisionarlos en tétricas mazmorras.
Los jugadores tendrán que construir ciudades en tiempo real, tomando incluso el control de la meteorología. Un concepto original e interesante para uno de los juegos más prometedores para la nueva consola de Sony, que cada día se encuentra más cerca.





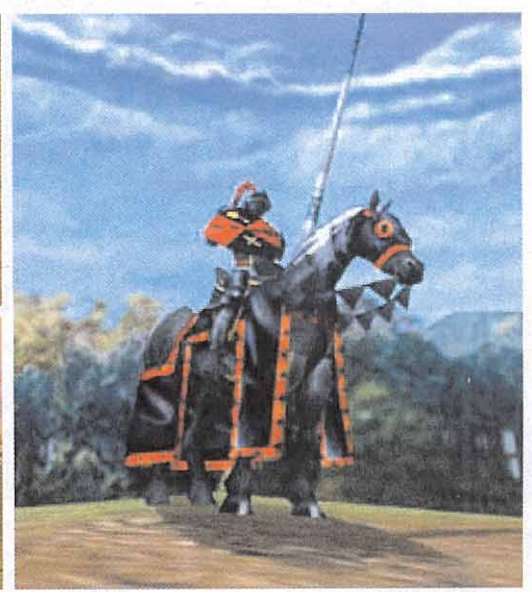


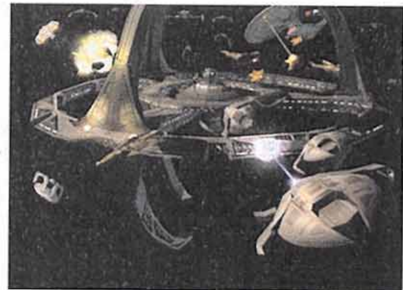
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN PC, PLAYSTATION 2, XBOX / CINEMAWARE

«Robin Hood» es el "remake" de «Defender of the Crown», un celebrado título aparecido hace más de una década y que cambió la forma de entender los videojuegos. La compañía que desarrolló el proyecto ha desempolvado todas sus notas y archivos para rehacer una versión remozada y actual de aquel programa, dedicando ahora todo el protagonismo de la historia a Robin Hood, ladrón de ricos, héroe de pobres y uno de los más fieles súbditos del Rey Ricardo. Un nuevo motor, que permite gestionar gráficos mucho más complejos y preciosistas, permitirá actualizar el mito manteniendo el espíritu de su predecesor. Romance, acción, justas y acero cohabitarán en este programa, uno de los más esperados del presente año.









STAR TREK DS9 DOMINION WARS

PC / GIZMO GAMES Muchas veces hemos mencionado que existe una verdadera avalancha de juegos basados en el universo Star Trek. El torrente no cesa y, mientras esperamos la inminente aparición de «Away Team», ya recibimos noticias de su sucesor. «Dominion Wars», que será un juego de estrategia galáctica basado en la imaginería de Espacio Profundo Nueve. Así, podremos controlar a oficiales como Sisko y naves como la Defiant. No obstante, el juego incluirá un gran número de naves nunca vistas anteriormente, como la Tonga cardasiana. Simulación de vuelo a la par que juego de estrategia, este nuevo programa nos permitirá controlar las naves de la Federación o las B'rels Klingon, o bien a las escuadras enemigas, que incluyen a los cardasianos y a los Jem'Hadar.





UNREAL II

PC / EPIC GAMES, LEGEND, INFOGRAMES Llega la segunda parte de un mito. «Unreal» fue uno de los mejores juegos de acción subjetiva y el más temible competidor de «Quake». Su continuación, «Unreal Tournament», fue otro gran éxito que popularizó un motor tremendamente potente, que ha sido utilizado para crear todo tipo de juegos. En el 2001 se anuncia la creación de la segunda parte del programa original y el desarrollo de un nuevo motor gráfico con una potencia descomunal. Como podéis comprobar en las imágenes adjuntas uno se queda sin palabras para describir la belleza y el realismo de los escenarios sintéticos diseñados para el juego. Los modelos de los personajes serán impresionantes y harán gala de un realismo casi irreal. «Unreal II» ofrecerá 13 misiones distintas en 25 niveles diferentes, englobados en 10 entornos únicos diseñados para la ocasión. Lástima que no podemos disfrutarlo hasta principios de 2002.







DARK ORE

PC / RAYLOGIC «Dark Ore» es un juego en el que tenemos que construir un negocio interplanetario próspero, utilizando la estrategia para defendernos y atacar a nuestros oponentes. La historia comienza cuando el hombre descubre en el espacio un nuevo material al que bautizan como Dark Ore. Este material permite crear componentes para ordenadores ultrarrápidos y el que lo posea en mayores cantidades será capaz de acabar con la competencia. Los gráficos son realmente espectaculares y los modelos de las naves han sido diseñados con gran esmero. Un juego de estrategia con toques de simulación y dosis de acción espacial, que se vale de un potente motor 3D para representar el universo de juego.







WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

EVOLUTION SOFTWARE / PLAYSTATION 2

Evolution Software está ya ultimando detalles de lo que será su próximo lanzamiento. «World Rally Championship 2001» pretende conseguir la experiencia más realista de conducción de cuantas hayan aparecido hasta la fecha para PlayStation 2.

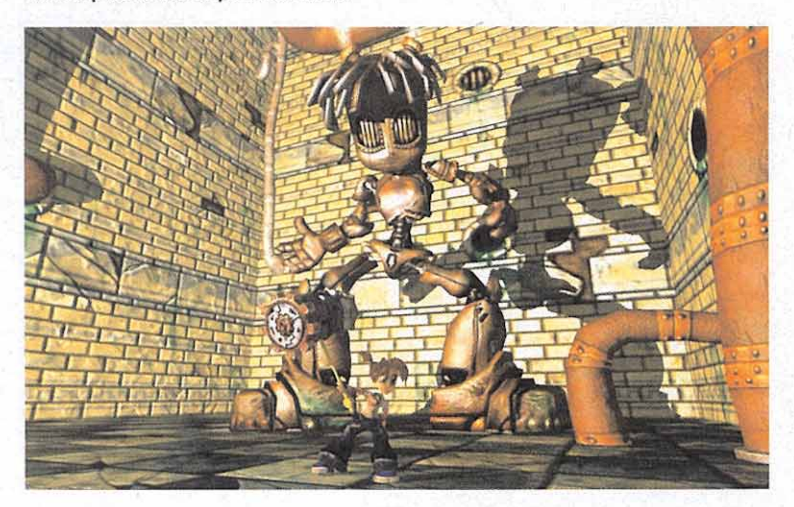
Además de contar con la oportuna licencia de la FIA, el juego se aprovechará de nuevas tecnologías, como un motor 3D específico o un modelo de conducción extremadamente realista que permite ajustar hasta 150 parámetros antes de las carreras.

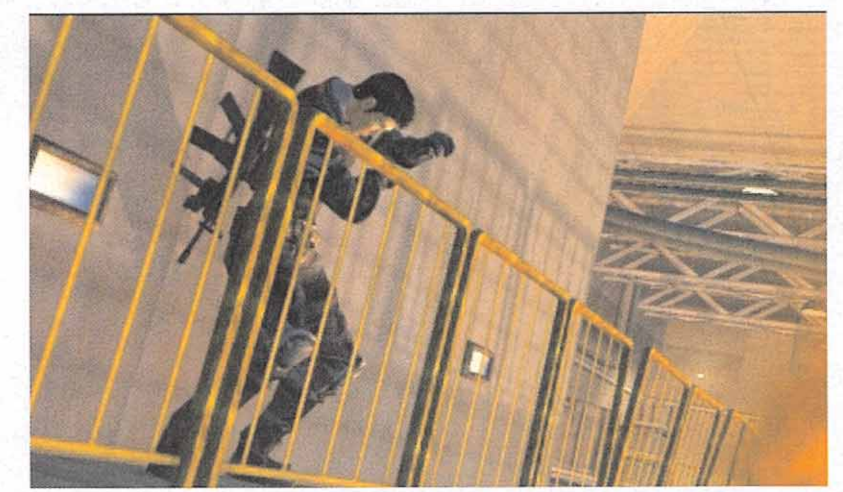
Los mapas de los circuitos serán una copia exacta de la realidad, y la conducción se verá afectada por las características de la carretera. Desde las llanuras polvorientas de Kenia hasta los bosques helados de Suecia, competiremos fieramente por el trono de las carreras de Rally. Un juego que promete lograr las más altas cotas de emoción y diversión a los usuarios de PlayStation 2.





MALICE XBOX / ARGONAUT Mientras esperamos impacientes la llegada de Xbox, seguimos recibiendo noticias de sus primeros juegos. «Malice» fue uno de los que mejor impresión nos causó cuando pudimos verlo; por un lado, nos deslumbró su jugabilidad y el humor que destila; por otro, nos alucinó su aspecto visual, que demuestra hasta dónde llegará la potencia de la consola diseñada por Microsoft. Iluminación en tiempo real, un número elevadísimo de polígonos gestionados por segundo, animación facial implementada y un "look" que mezcla influencias del anime japones con los cuentos góticos y tenebrosos de toda la vida, se darán cita en este título tan esperado como la plataforma a la que va destinado.









EXTERMINATION PLAYSTATION 2 / DEEP SPACE, SONY Aunque Capcom (re)inventara el género conocido popularmente como "Survival Horror", muchos son los que se apuntan a la moda, desarrollando juegos similares. Sony anuncia para el verano que viene la aparición del primer título de esta saga –desarrollado por ellos mismos– para la consola PS2. «Extermination» será su título y se aprovechará de todas las ventajas que la arquitectura de esta máquina reporta para asustar al más pintado. La historia, que en estos casos suele ser lo de menos, nos sitúa en la estación polar de Fort Steward, un complejo aislado y especializado en la investigación de vida alienígena. Como era de esperar, algo ha salido mal y envían a un agente especial para que investigue las circunstancias de la catástrofe. Acción, disparos y muchos sustos nos esperan el próximo verano.







EARTH AND BEYOND

PC / WESTWOOD STUDIOS

Westwood Studios, los creadores de la saga «Command & Conquer», prepara uno de los juegos más ambiciosos de toda su historia. El juego es un simulador espacial llamado «Earth and Beyond» y nos coloca al mando de una nave para explorar los confines del universo conocido. Además del espectacular aspecto gráfico que presenta, la principal novedad implementada por este programa es la inclusión de la primera Galaxia Persistente, en la que se nos permitirá explorar libremente, conquistar a nuestro antojo y comerciar con cientos de jugadores simultáneamente.

Diplomacia, alianzas estratégicas, grandes batallas y encuentros con alienígenas se darán cita en un juego con un universo en continua expansión, que como todos los juegos online en un mundo persistente, ofrece tantas posibilidades que resultarían imposibles de enumerar.



INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

PLAYSTATION 2 / TAITO, ACCLAIM Aquellos usuarios de PlayStation 2 que se quejaban de la carencia de buenos simuladores de fútbol, están de enhorabuena. Taito está terminando «International League Soccer», un simulador diseñado para aprovechar todas las ventajas de la nueva consola de Sony. El aspecto gráfico del programa es de lo más sugerente, ya que el juego se basa en un motor capaz de modelar individualmente a cada jugador, lo que permite incluir animaciones faciales y movimientos mucho más realistas y espectaculares. Cinco modos de juego, cuarenta selecciones mundiales y comentarios de las jugadas traducidos al español son algunas de las virtudes técnicas de un programa que pretende lograr nuevas experiencias para los usuarios de PlayStation 2.





Eurotour Cycling



Dentro de su línea de juegos deportivos, Dinamic Multimedia está preparando su incursión en un deporte, el del ciclismo, que a pesar de ser uno de los que más personas convoca delante de la televisión, posee también el dudoso honor de ser uno de los que menos veces ha sido llevado al mundo de los videojuegos.









La simulación se controlará desde un sencillo interfaz, con el que es muy fácil acceder a todas las opciones.



El juego pone a nuestra disposición más de treinta cámaras con las que seguir el desarrollo de las etapas.

Va sobre **ruedas**

Y es que parece claro que un juego de ciclismo, en el que tuviéramos que pulsar repetidas veces dos botones de un teclado para simular las pedaladas sobre la bicicleta, no sólo no iba a tener mucho éxito sino que iba a ser soberanamente aburrido. Afortunadamente Dinamic se está aproximando al deporte de las dos ruedas desde el punto de vista de la estrategia, y efectivamente, por ahí el ciclismo sí que tiene mucho que decir, como puede asegurar cualquiera que haya visto una etapa por la televisión y haya contemplado el trabajo de equipo de los ciclistas y la continúa sucesión de ataques, escapadas, cortes y ayudas entre compañeros que se producen de manera casi continuada, a veces durante cientos de kilómetros.

UN POCO DE ORGANIZACIÓN

«Eurotour Cycling» contará, como todos los juegos deportivos de Dinamic, con dos partes muy diferenciadas; una primera de gestión, en la que tendremos que hacernos cargo de toda la parte administrativa que implica controlar un equipo ciclista, y una de simulación, en la que tendremos que supervisar y dar órdenes a nuestro equipo mientras compite en una carrera.

En cuanto a la parte de gestión, cualquier seguidor de la serie «PC Fútbol» o «PC Basket» no tendrá ningún problema en moverse por el entorno del juego, y es que a pesar de que el motor del juego se ha diseñado a partir de cero el aspecto del interfaz así como las opciones disponibles son muy similares a las de aquellos títulos, salvando las evidentes diferencias introducidas por tratarse de otro deporte. Así, una vez que elijamos nuestro equipo y las pruebas en las que queremos participar a lo largo de la temporada podremos pasar a entrenar a los corredores para mejorar sus aptitudes físicas, tal y como se comenta en el cuadro adjunto, a gestionar nuestras cuentas de ingresos y gastos o a hacer ofertas a otros corredores para añadirlos a nuestro equipo. Además, ya de forma exclusiva para «Eurotour Cycling», también podremos decidir el medio de transporte y el alojamiento que utilizará nuestro equipo en cada competición, ya que cuanto mejores (y por lo tanto más caros) sean ambos más energía recuperarán después de cada etapa. Igualmente podremos determinar el subgrupo de corredores de nuestro equipo que irán a una competición en concreto así como la estrategia que deberán seguir. Este último apartado es especialmente importante puesto que nos permitirá definir los papeles que deben asumir nuestros corredores en la competición en la que van a participar; así, podremos especificar qué corredor va a ser el líder, cuáles van a ser gregarios, quién va a perseguir el premio de la montaña, quienes deben ir por libre e intentar ganar alguna etapa, etc.

«Eurotour Cycling» nos permitirá reproducir en nuestro ordenador sprints, descensos y escapadas

CONTROLA LA CARRERA

En total el juego incluirá más de 70 competiciones reales escogidas de entre las que van a ser corridas esta temporada. La mayor parte de ellas se correrán de forma "virtual", esto es, el ordenador evaluará en cada etapa las características y las estrategias de cada equipo, incluyendo el nuestro, y nos dará automáticamente todas las clasificaciones en base a estos parámetros. Sin embargo para las tres grandes competiciones del ciclismo mundial, la Vuelta, el Giro y el Tour, el programa pasará a un entorno 3D

Potencia Gráfica

Una de las características más impresionantes de «Eurotour Cycling» será la potencia gráfica de su simulador 3D, y es que mover de forma independiente a más de 150 corredores sobre un escenario renderizado con un elevado nivel de detalle para un total de más de 45 000 polígonos no es algo para tomárselo a broma. Además, los corredores tendrán todos una amplia gama de animaciones que se irán sucediendo dependiendo de la situación de la carrera; así, les podremos ver levantarse del sillín en las subidas, bajar la cabeza en los descensos o cabezear al comenzar a agotarse. Otro aspecto muy interesante es el del diseño de las etapas, ya que en total el juego incluirá la friolera de más de 9 000 km de recorrido que reproducirán el trazado de las tres grandes pruebas en esta temporada con un nivel de detalle que alcanzará a reproducir exactamente el perfil de todos los puertos incluidos así como la situación de todas las metas y pueblos atravesados.



En las partes más monótonas de cada etapa, el juego nos permitirá acelerar varias veces la velocidad con la que transcurre el tiempo.

El aspecto del manager del juego resulta muy parecido al de otras producciones deportivas de Dinamic.

El nuevo juego de Dinamic reproducirá el mundo del ciclismo con una fidelidad asombrosa

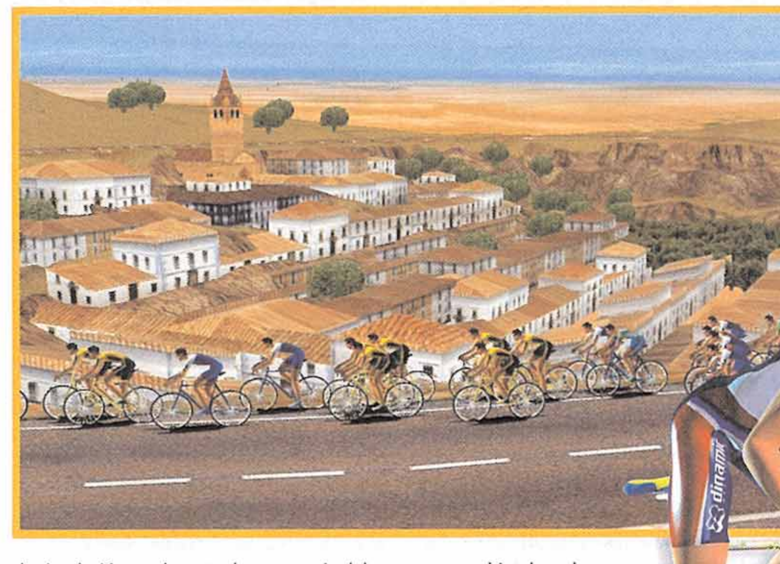
Rigor Enciclopédico



«Eurotour Cycling» incluirá una completa base de datos de más de 30 equipos, tanto nacionales como extranjeros, con un total de más de 600 corredores. Como es habitual en los juegos de Dinamic, tanto los equipos como los corredores serán reales, y, por supuesto, cada uno de estos últimos contará con su propia ficha en la que se detallará su biografía deportiva así como su historial de victorias. A efectos de juego las características de cada corredor se simularán mediante la habitual serie de parámetros que, en esta ocasión, valorarán sus aptitudes en subida, llano, contrarreloj descenso o sprint, entre otras. Estas características, como era de esperar, se podrán mejorar mediante el correspondiente entrenamiento, ya sea dejando que el ordenador lo asigne de manera automática o bien ajustando día a día las tareas que debe realizar cada corredor. Hay que destacar que la valoración de cada corredor está siendo realizada por expertos del ciclismo que se encargan de asignar las puntuaciones una por una, y eso para todos los ciclistas, incluyendo las jóvenes promesas de menos de 18 años.







de simulación en el que podemos seguir el desarrollo de cada etapa en tiempo real.

En este entorno 3D nuestro papel, como ya se ha comentado, no será el de un corredor, sino el de capitán del equipo y nuestra misión será ir dando a nuestros corredores las órdenes que creamos oportunas. Estas órdenes, que incluyen el comenzar un ataque, estar atento a los cortes, ayudar al líder, ponerse a rueda, etc. podrán ser combinadas además con otras acciones, como asignar un nivel máximo de esfuerzo o incluso cambiar el rol de un corredor sobre la marcha, por ejemplo de líder a gregario. Nuestras instrucciones tendrán un reflejo instantáneo sobre el comportamiento de nuestros corredores y, gracias a un avanzado sistema de inteligencia artificial, también sobre el de sus competidores, que responderán a nuestras acciones al igual que lo harían unos ciclistas de verdad. O al menos eso sucedía en la versión preliminar que hemos tenido ocasión probar, en la que las sensaciones trasmitidas por el juego resultaban muy parecidas a las de cualquier etapa reina de las que hemos podido ver por televisión. Todavía es pronto para afirmar si Dinamic ha conseguido crear el juego de ciclismo que los aficionados llevan años esperando, pero por lo que hemos tenido ocasión de ver parece que se están acercando muchísimo. Esperemos que siga por el buen camino.

J.P.V.

UEFA Challenge

Un nuevo título de fútbol para compatibles siempre es una buena noticia para todos los aficionados al género, pero quizá los proyectos que han ido apareciendo en los últimos años carecen de verdadera ambición, lo que se traduce en una falta evidente de originalidad. Mucho tendrán que cambiar las cosas para que este proyecto de Infogrames sea, precisamente, el que dé la campanada que todo el mundo está esperando, hace tiempo, en el género.

Repartirse el pastel

Es evidente que en el mundo de los simuladores deportivos para compatibles hay un antes y un después de la irrupción de EA Sports. Su estrategia ha sido desde el principio ofrecer juegos de gran calidad técnica, basados en una licencia oficial del deporte en cuestión, que garantizara cierto realismo. De esta manera, todos los años, EA ofrece una versión superior del producto original en la que se corrigen fallos, se mejora el motor gráfico y se actualizan plantillas y uniformes. El tiempo ha demostrado que la fórmula es un gran negocio y que en algunos casos produce verdaderas obras de arte, como las series dedicadas expresamente a la NBA y a la NFL.

En el caso del fútbol, los «FIFA» de cada temporada no terminan de convencer a los aficionados y cada vez son más las voces que claman por un nuevo juego de fútbol para PC que renueve el género.

Y es que antes de la aparición de «FIFA», que acaparó por completo el mercado, eliminando de un plumazo a toda la competencia, existían diversas ideas entre los aficionados del género sobre la mejor manera, combinando realismo y diversión, de representar en un PC el desarrollo realista de un partido de fútbol. Existía, por ejemplo, polémica con respecto a la vista, que en algunos casos era cenital («Goal»), en otros lateral («European Championship») y en otros incluso en tres dimensiones y a pie de campo. También se discutía sobre si el portero debía manejarlo el jugador o la máquina, o sobre si la forma de controlar el balón debía de ser por un sistema de toques (dándole así a la pelota una física propia) o con el viejo método de "la posesión por absorción", por el que cada jugador tiene una zona de influencia en la cual el balón se pega a sus pies y hace falta usar acciones concretas, distintas del simple movimiento, para quitárselo.

«FIFA» vino a zanjar la mayor parte de estas elucubraciones y borró del mapa muchos programas cuyas propuestas tenían, sin duda, aspectos positivos. Pero, después de la admiración y la sorpresa inicial por los gráficos espectaculares, se ve cada vez con más claridad que la serie «FIFA» presenta carencias notables, de las que ya hemos hablado en su momento, relacionadas sobre todo con su jugabilidad.

Y todo esto viene a cuento porque la última propuesta de Infogrames no hace otra cosa que ahondar en la herida abierta por «FIFA». Su propuesta para un simulador de fútbol está basada principalmente en los conceptos básicos de la serie de EA.



Habrá abundantes escenas especiales para cada acontecimiento del partido, como ésta, en la que los jugadores del PSV celebran un gol, que inaugura el marcador y les pone el partido de cara.

LICENCIA OFICIAL

El juego tiene, como era de esperar, una licencia oficial de la UEFA, lo que le permitirá contar con los clubes europeos más importantes, con sus plantillas y uniformes actualizados. Aunque en la beta que hemos manejado sólo estaban actualizadas las plantillas de los grandes (Real Madrid, Inter, etc.), mientras que las de equipos como el Celta de Vigo eran totalmente inventadas. Con las selecciones nacionales pasa tres cuartos de lo mismo,



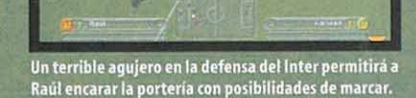




El apartado gráfico es destacable por su calidad y su colorido, y desde luego resulta espectacular, como se puede apreciar



El Barcelona, que en este caso se enfrenta a un equipo inglés, está representado con todas sus estrellas.

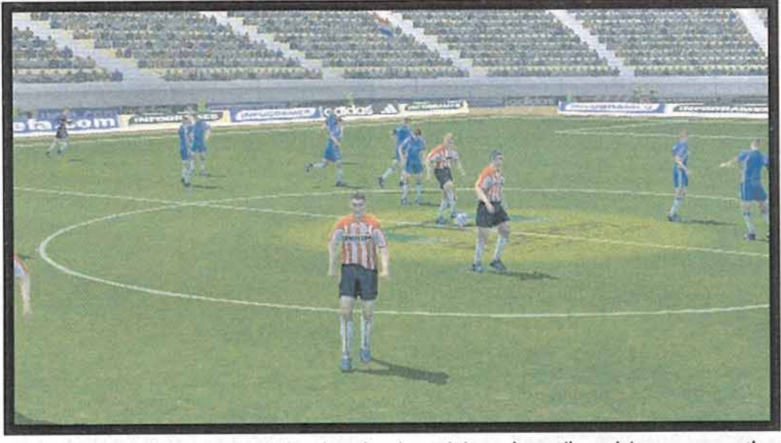


Un terrible agujero en la defensa del Inter permitirá a Raúl encarar la portería con posibilidades de marcar.

El juego no parece que aportará novedades sensibles al género, que lleva ya algunos años estancado en la misma fórmula

Estrellas

Como suele pasar en este tipo de programas, se ha buscado una estrella que se convierta en la cara del producto en cada uno de los mercados nacionales en los que el título se pondrá a la venta. Para España, el elegido ha sido Luis Figo, el espectacular extremo del Real Madrid, pero hay otros nombres como Anderson (el exdelantero del Barcelona, que triunfa en Francia), Yorke (Manchester United), Bierhoff (Milan) o Effenberg (Bayern).



El partido está a punto de comenzar y los jugadores de cada uno de los equipos en liza se sitúan en sus respectivas posiciones, esperando el pitido inicial que ponga la pelota en juego.

aunque aquí es incluso más dramático, ya que sólo estaba actualizada la plantilla de la selección de Francia. Quizás en el caso de las selecciones esto se pueda explicar por un problema de licencia FIFA, pero en el de los clubes, ya que no se ha incluido un gran número de ellos (apenas diez para los países importantes) se echa de menos cierto cuidado en ese tipo de detalles. Esperemos que en la versión final resuelvan este problema que restaría enteros a un programa cuya intención es competir directamente con «FIFA».

En lo relativo a los estadios, se han reproducido sólo algunos, que se escogen para los partidos aleatoriamente; con lo que se podrá dar el caso de jugar con el Real Madrid como local en el Nou Camp contra un equipo italiano. La mejor o peor representación de los estadios no se apreciará demasiado, de todas formas, ya que la cámara casi nunca sube como para ofrecer una vista panorámica, quedándose así todo el entorno en una especie de estadio genérico con banderas nacionales de los equipos en liza, que el público ondeará incansable durante todo el partido.

El juego ofrecerá posibilidades de edición de los jugadores, pero sólo en lo relativo a su aspecto físico. El nombre de cada uno, sus estadísticas y el uniforme de los equipos no se podrán modificar.

En el apartado estratégico nos encontraremos con abundantes opciones en lo relativo a la formación y el esquema de nuestro equipo. Como siempre en los simuladores deportivos, habrá que ver cómo se despliegan esas disposiciones tácticas en el campo a la hora del partido, uno de los talones de Aquiles de la mayoría de los juegos deportivos.

El aspecto gráfico es destacable por su calidad y su colorido. Los jugadores tendrán distintos atributos físicos (tipo de piel, color de pelo, etc.) que hacen que más o menos se parezcan a futbolistas reales, aunque como siempre los que más se acercan a su modelo real son los que representan a los futbolistas más pintorescos físicamente.

Una vez en el campo, el juego traerá a los aficionados reminiscencias del rey actual del género. La vista principal será lateral, al estilo de una cámara de televisión, y se ofrecerán abundantes escenas cinemáticas al principio, en el descanso y al final del partido y, por supuesto, en los momentos importantes (goles, tarjetas). Los jugadores realizarán algunos gestos en juego como, por ejemplo, llevarse las manos a la cabeza cuando fallan un gol. A la hora de ponerse a tocar el balón los movimientos resultarán suaves y naturales, y con el balón pegado a los pies del jugador habrá que aprovechar los cambios de ritmo y las paredes para alcanzar posiciones en las que sea factible intentar el tiro a puerta.

MÁS ORIGINALIDAD

Aunque estamos hablando de un juego que todavía está en fase de desarrollo, no podemos dejar de lado la falta de ambición que parece presidir el mundo de los simuladores de fútbol para compatibles. En este caso se ha buscado una fórmula muy similar a la que ha triunfado últimamente, pero tal vez sea ya un poco tarde y se haga necesario un juego que aporte una nueva perspectiva al género, que no esté basado principalmente en licencias oficiales y calidad gráfica, sino en nuevas opciones de jugabilidad que contribuyan a simular con mayor eficacia un partido de fútbol.

L.E.C.

DESPERADOS WANTED DEAD OR ALIVE

Se aproxima un título importante, uno de esos programas que adaptan el sistema de juego o el aspecto de otros para ofrecer una producción muy diferente a lo ya visto. «Desperados» es un regreso a los títulos de inspiración clásica, pero que aprovecha las ventajas brindadas por la tecnología más actual. Sed bienvenidos al pueblo más sucio y peligroso del Oeste Americano.

Por un puñado de dólares

Como hemos podido presenciar en numerosas películas, el Oeste Americano era un lugar árido y polvoriento, plagado de peligros y de malhechores que se ganaban la vida desafiando a los incautos, saqueando pueblos o atracando a los más desvalidos. Un lugar en que sólo los fuertes eran capaces de sobrevivir. Son pocos los juegos inspirados en aquel periodo, y muy pocos los que adaptan fielmente el espíritu de los westerns clásicos. Sin embargo, una de esas honrosas excepciones que confirman la norma está a punto de aterrizar en nuestro país. Su título: «Desperados. Wanted Dead or Alive».

La idea de Spellbound era realizar un juego de estrategia en tiempo real que adaptara fidedignamente el espíritu del western y reflejara las costumbres de aquella época indómita. Aún es temprano para saber si han conseguido elaborar un programa tan sustancioso como hubieran deseado, pero la primera impresión –que es la que queda– nos hace pensar que han superado el reto y que han conseguido plasmar todas sus ideas en un producto muy sugerente.

OJO POR OJO

«Desperados» narra las andanzas de John Cooper, un peligroso pistolero acusado de un crimen que no cometió. Con él viviremos muchas aventuras a lo largo y ancho de todo el antiguo territorio de los EE.UU. El juego comienza con la llegada de un tren a Opelousa, la ciudad más polvorienta de todo el Oeste Americano.

En este tren llega John, que viaja a la ciudad de Opelousa en busca de Sam Williams. Así, Cooper viajará desde Lousiana hasta México en busca de compinches que le ayuden a capturar a los verdaderos culpables del crimen del que le acusan. Un viaje no exento de peligros, dado que algunos de sus compañeros se encuentran en verdaderos apuros. La primera pantalla servirá a modo de tutorial y estará ambientada en Opelousa. Cooper no tardará en toparse con Big Bill, un antiguo conocido de nuestro héroe, cuatrero y ladrón de caballos. Bill guiará nuestros primeros pasos por el juego y nos enseñará a manejar a Cooper, a disparar sus armas y, en definitiva, a sentirnos cómodos con el interfaz. Sin embargo, Big Bill no dudará en traicionarnos por un puñado de dólares, así que tendremos que perseguirlo hasta darle su merecido por la traición. Como veis, el argumento recuerda al de cualquier espagueti western y ofrece todos los ingredientes característicos de este género. La ambientación reproducirá fielmente lugares comunes como ciudades, desfiladeros, plantaciones de algodón, almacenes o salones, así como desiertos y paisajes crepusculares varios. Y como podéis comprobar por las imágenes que acompañan este artículo, todos ellos estarán realizados con una gusto y un cuidado por el detalle absolutamente prodigioso. Al igual que en muchos otros títulos, los escenarios estarán prerrenderizados y, aunque parezcan tridimensionales, serán en realidad bidimensionales. Estarán completados con animales y algunos personajes secundarios

El argumento recuerda al de cualquier spaghetti western del mítico cineasta Sergio Leone



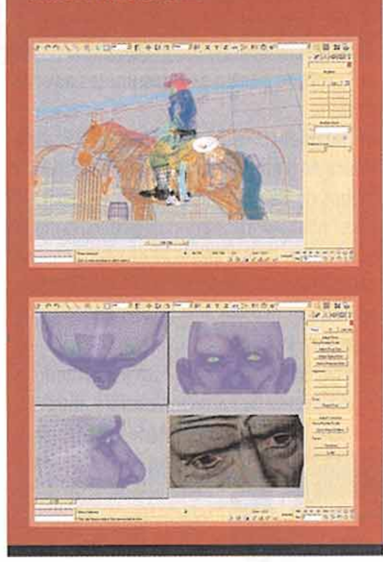
Los escenarios que visitaremos serán muy variados; desde el desierto hasta una ciudad mejicana.

«Desperados» será muy extenso, y se prolongará a lo largo de 25 escenarios en los que tendremos que superar distintos retos y pruebas



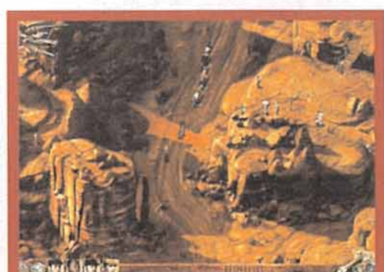
Secuencias animadas

Uno de los aspectos que más llama la atención en «Desperados» es la calidad de que hacen gala sus escenas cinemáticas. Estas secuencias ambientarán la acción y nos permitirán entender la historia, ya que en un principio tendremos poca información sobre nuestro verdadero objetivo en el juego. Como podéis observar, los modelos en alta poligonación de los personajes están muy detallados y son realmente espectaculares. Basta echar un vistazo a los modelos de los protagonistas –Cooper, Sam y Kate– para apreciar la riqueza de matices de cada uno de ellos. De hecho, incluirán también animación facial en las escenas de diálogo, lo que los dotará de un realismo inmejorable y los convertirá en verdaderos "actores" digitales. Esto no es, en ningún caso, fruto de la improvisación, ya que detrás de ellos se encuentran el trabajo de un gran equipo de artistas gráficos, así como una extensa colección de bocetos que se realizaron con antelación, y que planificaban detalladamente el desarrollo de estas escenas.





Sólo podremos visitar el interior de algunos edificios, aquellos en los que haya algo importante que hacer.



Hay que tener cuidado con las emboscadas. La mejor técnica es la de planificar adecuadamente la misión.

que harán más inmersiva la experiencia de juego. Un buen ejemplo son las gallinas que pueblan la plantación algodonera, que se asustarán cuando pasemos a su lado, montando un gran alboroto. Aunque visitaremos numerosas localizaciones, no podremos acceder a la mayoría de los edificios, ya que sólo veremos el interior de un edificio cuando sea absolutamente necesario para la misión que estemos jugando o necesitemos algún objeto que se encuentra en el interior de la estructura.

ESTRATEGIA, A LO «COMMANDOS»

Aunque parezca contrario a la naturaleza del género, «Desperados» será un juego de estrategia táctica muy completo. De hecho, el juego se inspira en el mejor referente posible –«Commandos», de Pyro Studios–, intentando limar las asperezas e imperfecciones de aquel y llevar el género hasta sus últimas consecuencias. No en vano, «Desperados» se beneficiará de todos los hallazgos de «Commandos» como el cono de visión de nuestros enemigos o el manejo simultáneo de varios personajes con muy distintas habilidades. Cooper no podrá afrontar solo la tarea de encontrar a los criminales que le han inculpado, así que reclutará a otros personajes para que le ayuden en su ardua misión. Hasta cinco compañeros se unirán a nosotros según avancemos en el juego: Sam Williams, un esclavo negro experto en explosivos; Doc McCoy, un doctor de dudosa reputación y métodos expeditivos; Mia Young, una inmigrante asiática con una cerbatana y acompañada por un mono; Pablo Sánchez, un bandido mexicano especialista en el uso de armas pesadas; y Kate O´Hara, una atractiva jugadora de cartas con varios ases en la manga. El interfaz gráfico nos permitirá controlar las acciones de todos nuestros personajes de forma sencilla y directa, así como vigilar el estado de las armas. Como conclusión, sirva decir que «Desperados» será un juego muy completo y extenso, ya que se prolongará a lo largo de 25 escenarios. Acción, venganza, dólares, whisky, y revólveres Colt se darán cita en esta curiosa mezcla de géneros.

I.C.C.

e-RACER

Un nuevo juego de coches en el que el componente arcade prima sobre la simulación pura y dura

Como es habitual en este tipo de juegos, habrá varias cámaras disponibles para seguir la carrera.

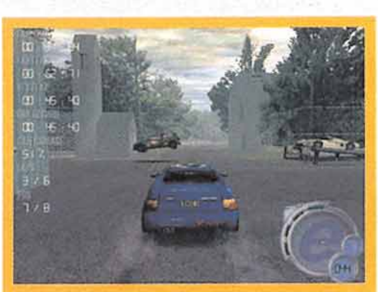
Uno de los modelos que podremos utilizar para lograr los mejores tiempos en los circuitos.

La mezcla de tramos interiores y exteriores dentro del mismo recorrido aumentará la variedad del juego.

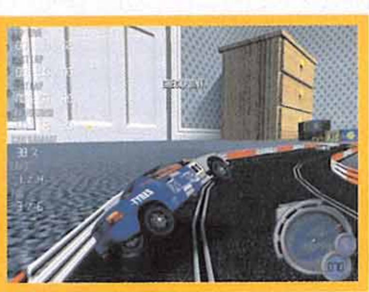
No será este juego un simulador que reproduzca con fidelidad todos los aspectos de este deporte.

Velocidad sin complejos

Aunque el aspecto realista de los vehículos y los circuitos reproducidos en las imágenes de «e-Racer» puedan inducir a pensar que nos encontramos ante un juego de simulación automovilística, lo cierto es que el próximo trabajo de Rage Software se engloba dentro de la misma corriente arcade que su último título, el excelente «Offroad» que podéis encontrar analizado en este mismo número, aunque, esta vez ambientado en el mundo de los rallys. A la hora de jugar podremos optar entre 8 vehículos y 14 circuitos diferentes, con el tradicional sistema de tener que ir ganando carreras en el modo campeonato para poder acceder a algunos de ellos, pues estarán bloqueados al principio. Los vehículos irán desde un pequeño utilitario de escasa potencia hasta un espectacular deportivo capaz de correr a velocidad de vértigo, pasando por toda la gama intermedia. Por lo que se refiere a los circuitos, nos encontraremos con una asombrosa cantidad de ambientaciones, incluyendo ciudades, pueblos, playas, campo, pistas de tierra y de asfalto e incluso el interior de algunos grandes edificios como almacenes o estaciones. Esto, combinado con diversas condiciones climáticas y horarias, da como resultado una gran variedad que sin duda será uno de los mayores atractivos del programa. En cuanto a los modos de juego «e-Racer» ofrecerá todas las posibilidades habituales, incluyendo modos de Campeonato, Arcade y Contrarreloj, así como opciones para juego online y a través de red local. El sistema de control es, como el de todo buen arcade que se precie, sencillo y en la práctica todo el misterio del juego radica en saber usar los frenos, tanto el normal como el de mano, en el momento apropiado. Hemos de hacer notar, no obstante, que en la versión provisional que hemos jugado el control todavía presentaba algunos pequeños problemas de ajuste, aunque nada nos hace pensar que estos no serán corregidos a tiempo. Por lo que se refiere a la inteligencia artificial de los contrincantes parece que se está realizando un buen trabajo y que el nivel de desafío se mantendrá siempre dentro de unos límites adecuados.



El diseño de los circuitos no es en absoluto sencillo, y muchos de ellos se cruzan consigo mismos en algunas ocasiones, provocando algunos accidentes.



Uno de los circuitos es una reproducción de una pista de Scalextric situada dentro de la habitación de una casa de dimensiones gigantescas.

Gráficamente «e-Racer» promete seguir la tónica de gran calidad habitual en los últimos juegos de Rage. Aunque aún es pronto para hacer ninguna afirmación definitiva, tanto los efectos luminosos como el diseño de los escenarios, cargados de detalles y con unas texturas de gran calidad, auguran un nuevo regalo para los ojos.

Parece, en fin, que Rage está preparando un nuevo arcade de carreras sencillo y entretenido, lo cual es de agradecer por los corredores que prefieren velocidad sin demasiadas complicaciones.

J.P.V.

La posibilidad de jugar a través de Internet aumentará exponencialmente la diversión ofrecida por este prometedor título


PROHIBIDO
LANZAR
BASURA
La serie económica White Label ha vuelto. Hemos estado fuera durante una temporada y mira lo que ha pasado. Basura por todas partes, ensuciando el parque.
La serie White Label comenzará lanzando el indiscutible líder de ventas y genial Baldurs Gate, acompañado de éxitos como Fallout 1&2, Resident Evil 2, Mortal Kombat y más.
Falta uno, sí, no creas que nos olvidamos, el gran aclamado por la crítica, Messiah, y todos ellos a un PVP no superior a 1.990 ptas. Regularmente sacaremos títulos de la misma calidad.
¿Qué más puedes pedir?
Haremos que no todo lo que te rodea sea basura.
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
www.virgin.es

LOS TRES REINOS
el DESTINO del DRAGÓN

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO, CONTESTA CORRECTAMENTE LAS PREGUNTAS Y DESCUBRE LOS ANTIGUOS IMPERIOS FEUDALES DE EXTREMO ORIENTE.

PREGUNTAS

1. ¿EN QUÉ PAÍS ESTÁ AMBIENTADO EL JUEGO?
   A) JAPÓN B) CHINA C) ESPAÑA
2. ¿QUÉ TIPO DE JUEGO ES?
   A) ARCADE B) AVENTURA C) ESTRATEGIA
3. ¿ADMITE MODO MULTIJUGADOR?
   A) SÍ B) NO C) A VECES

SORTEAMOS 20 LOTES
JUEGO Y ADHESIVO TÉRMICO

EIDOS INTERACTIVE
PROEIN

CUPON DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS ____________________
DIRECCIÓN ____________________
LOCALIDAD ____________________
PROVINCIA ____________________
CP ____________ TELÉFONO ____________
RESPUESTAS 1. ___ 2. ___ 3. ___

BASES

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "EL DESTINO DE DRAGON".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas formuladas se seleccionarán VEINTE que ganarán un lote formado por un Juego para PC y un Adhesivo térmico. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Abril hasta el 25 de Mayo de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Mayo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2001 de la revista Micromanía.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN y HOBBY PRESS.

Summoner

¿Imaginas poder invocar criaturas mágicas? Ésta es tu oportunidad

La magia, el rol y la aventura son los ingredientes de este programa, el segundo diseñado por Volition.

El joven Joseph tendrá que enfrentarse a desafíos tan tremendos como el de la imagen.

El poder de la magia

Joseph es un joven normal y corriente. Vive en el continente de Medeva en una pequeña aldea y es un niño querido por sus amigos y adorado por sus vecinos y familiares. Su infancia es feliz y no tiene problemas graves, a excepción de que desconoce su origen. La única pista que dispone de su procedencia es un extraño símbolo tatuado en su mano izquierda. Pronto descubrirá que su indeleble logotipo es la marca de aquellos que nacen con el poder de invocar. Un aciago día, un grupo de violentos forajidos llegan a su pueblo para saquear la localidad y arrasarla después. En vista del enorme peligro que corrían sus conciudadanos y amigos, Joseph decidió utilizar sus poderes para invocar a una criatura poderosa que asustara a los malhechores. Grave error, porque el demonio que convocó escapó de su control y mató a la mayoría de sus vecinos. Los pocos que sobrevivieron a la experiencia condenaron al chico al exilio. Joseph huyó, jurando que jamás volvería a utilizar sus poderes. El juego comienza cuando, después de varios años de entrenamiento, Josep ha aprendido a controlar sus poderes junto a un maestro. El continente vecino, Orenia, declara la guerra a Medeva. Debido a estos acontecimientos, el maestro envía a Joseph en busca de unos anillos de poder con los que detener toda esa barbarie.

El segundo lanzamiento de Volition será una aventura de rol en un extenso mundo medieval con influencias orientales. Nuestro objetivo será encontrar los distintos anillos mágicos con propiedades elementales –agua, fuego, tierra y aire– que nos permitirán controlar nuestros poderes e invocar criaturas cada vez más poderosas. Como podéis imaginar, estos poderes nos convierten en un formidable enemigo. No obstante, invocar supone a Joseph un gasto de energía vital, ya que sus criaturas emanan de él mismo. Sólo rescindiendo la invocación antes de que sus criaturas mueran, Joseph podrá recuperar su energía, así que habrá que vigilar constantemente el indicador de energía para asegurar la supervivencia del joven. No obstante, y además de todo tipo de invocaciones, Joseph contará con la ayuda de otros compañeros de viaje.

Por lo demás, el sistema de juego será bastante tradicional, utilizando un interfaz simple y efectivo que nos permitirá controlar los movimientos de cámara y del personaje –que se moverá por un entorno completamente tridimensional– con el ratón. Los gráficos serán vistosos y coloristas, e invitarán con su belleza a que sigamos explorando el mundo fantástico en que se desarrolla el juego. Una apuesta arriesgada pero muy interesante, a priori.

I.C.C.

Contaremos con la ayuda de aliados afines a nuestra causa.


Nuestra búsqueda de los anillos nos obligará a viajar por dos continentes diferentes y enfrentados.

«Summoner» será una aventura de rol en un extenso mundo medieval con influencias orientales

Conflict Zone

La estrategia en tiempo real, uno de los géneros más prolíficos en juegos de los últimos tiempos, ha visto engrosar sus filas con muchos títulos de ambientación histórica y con muchos más todavía de ambientación futurista. Sin embargo ya se echaba de menos un juego de estrategia ambientado en la época actual, con localizaciones y unidades totalmente reales. Y eso es precisamente lo que está preparando la compañía francesa MASA bajo el título de «Conflict Zone».

El poder de los medios

A pesar de que «Conflict Zone» será un juego de estrategia en tiempo real y a pesar de lo masificado que está este genero, el próximo título de la compañía francesa MASA ha conseguido atraer nuestra atención merced a un planteamiento bastante interesante y a los originales elementos que introduce en su sistema de juego. De entre todos ellos uno de los más refrescantes es sin duda su ambientación, y es que «Conflict Zone» no estará ambientado en los tiempos de Julio César, ni 3000 años en el futuro, sino en la época real, alrededor de un conflicto que podría aparecer perfectamente en el telediario de las nueve. Al parecer el juego girará alrededor del enfrentamiento entre dos potencias, la ICP, que es una asociación de países que tiene como objetivo defender la paz y los derechos humanos, y Ghost, una organización militar a cuenta del mejor postor, y aunque ambos bandos son supuestamente ficticios, es fácil reconocer detrás de los dos bandos a los cascos azules de la ONU y a los terroristas internacionales y la dictadura militar de turno. Para reforzar aún más esta impresión, los combates tendrán lugar en sitios tan dolorosamente reales como Ucrania o Nigeria, y, además, todas las unidades y estructuras del juego estarán basadas en las que se pueden encontrar en cualquier ejército actual. También resulta interesante el sistema de recursos que utilizará el juego ya que sustituirá la necesidad de recolectar materias primas por una asignación constante de puntos de comando, el equivalente a los créditos de otros juegos, que podremos utilizar para comprar edificios y unidades. Además, en lo que resultará uno de los aspectos más originales del juego, también dispondremos de un segundo recurso llamado "puntos de popularidad". Estos puntos suponen que todas nuestras acciones son cubiertas fielmente por los medios de comunicación y miden, como su propio nombre indica, la popularidad de las mismas entre los ciudadanos de nuestro bando. Podrán variar entre un cero y un cien por cien, y para adquirir las unidades y estructuras más avanzadas necesitaremos que este índice alcance un cierto valor mínimo. Así, por ejemplo, si nuestra popularidad no alcanza el 60% no podremos





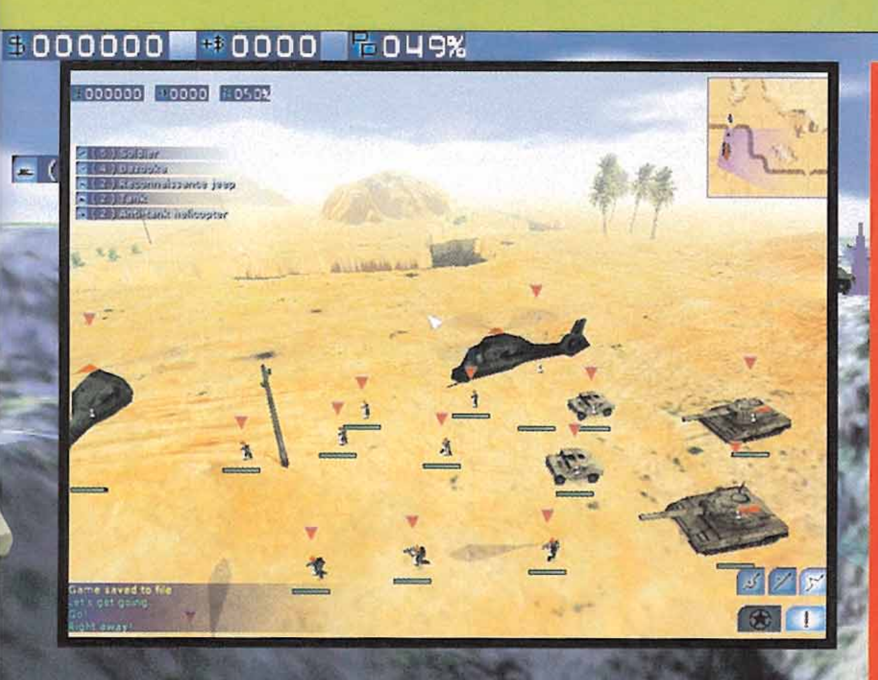


Las condiciones de iluminación variarán mucho de un escenario a otro.



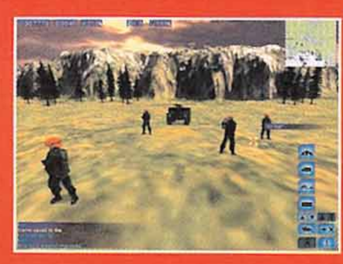
Los comandantes demostrarán gran pericia a la hora de coordinar los ataques.

Los medios de comunicación tendrán un papel muy importante, ya que de nuestra popularidad dependerán las unidades que podamos conseguir





A formar



Uno de los atractivos de «Conflict Zone» radicará en que tanto los edificios como las unidades son absolutamente reales, así que no esperéis encontrar cañones de impulsos iónicos, motos de gravedad, ni demás parafernalia futurista. Entre las unidades nos encontraremos con soldados de infantería equipados con ametralladoras, granadas o bazookas, tanques, helicópteros o jeeps de reconocimiento. Además, también habrá unidades no combatientes como camiones de transporte de tropas o quitaminas. Hay que destacar que aunque las unidades y los edificios más básicos serán iguales en ambos bandos, al avanzar en el juego comenzará a aparecer diferencias. Así, la ICP cuenta, por ejemplo, con un campamento de refugiados y un helicóptero civil que le permitirá recoger y transportar hasta allí refugiados civiles. Ghost, por su parte, cuenta con una central de comunicaciones en la que se podrán producir unos soldados que por todo equipo llevan una cámara de televisión. Su misión es filmar los despropósitos de sus enemigos para aumentar así su propio índice de popularidad.





La inteligencia artificial del juego está siendo desarrollada con especial esmero e incluso tendremos asesores que podrán realizar ciertas tareas por nosotros

adquirir las unidades de artillería antiaérea. Para aumentar el valor de su popularidad cada bando tendrá que realizar acciones diferentes; mientras que la ICP deberá evitar causar bajas entre los civiles y, a ser posible, rescatarlos y llevarlos a campos de refugiados, las fuerzas de Ghost tendrán que conseguir demostrar que la ICP efectivamente ha provocado la muerte de inocentes civiles. Este uso del poder de los medios en el juego resulta francamente original y, al menos en principio, hará que las tácticas de combate que hemos probado una y otra vez en tantos juegos tengan que ser revisadas. Otra interesante aportación de «Conflict Zone» serán los consejeros militares que se nos irán asignando a medida que avancemos por la campaña. Su función será la de relevarnos en las tareas más rutinarias, como la construcción de la base o la defensa de un punto, pero también se les podrá ordenar que ataquen una localización cualquiera. Para estas dos últimas funciones se les podrá asignar una serie de unidades que pasarán a estar controladas por ellos a todos los efectos. Igualmente podremos asignarles fondos de forma que ellos se encarguen de producir las unidades que consideren necesarias para el trabajo encomendado. En total podremos disponer de hasta cuatro comandantes, todos diferentes entre sí, de manera que mientras que uno será más hábil en unas tareas otro lo será en otras. El juego nos ofrecerá en todo momento, eso sí, la posibilidad de decidir entre atacar al enemigo nosotros mismos o dejar que lo haga el escuadrón de uno de los comandantes, de forma que cada persona podrá elegir el tipo de juego que más se acomode con sus gustos.

3D REALES

Técnicamente «Conflict Zone» destaca por el uso de un entorno totalmente tridimensional. Y lo cierto es que los gráficos de «Conflict Zone» prometen ser, cuando menos, muy correctos, especialmente en lo que se refiere al diseño de los escenarios. Además habrá bastante variedad en la ambientación, ya que el juego contendrá tanto escenarios desérticos, como otros sobre territorios nevados o en medio de la jungla. El sistema de cámaras también se ha diseñado con gran interés y de hecho el juego nos permitirá alternar entre tres visualizaciones diferentes, desde la clásica vista superior fija hasta una cámara totalmente libre que podremos desplazar a nuestro antojo. En este sentido tenemos que mencionar que el sistema de control todavía no estaba muy depurado cuando pudimos probar el juego y, en la práctica, resultaba bastante confuso controlar de manera simultánea el movimiento de la cámara y el de las unidades; es de esperar, no obstante, que este problema se solucione a tiempo para el lanzamiento del juego. Desde luego sería una pena que se malograra un título que ofrece tantas posibilidades y es tan original como «Conflict Zone».

J.P.V.

· Compañía: **HEAVY IRON STUDIOS / THQ** · En preparación: **PC / PSOne / Dreamcast** · Género: **ACCIÓN / AVENTURA**

Evil Dead: Hail to the King

Ash regresa a las pantallas de nuestros ordenadores en una entrega llena de suspense, sangre y muerte

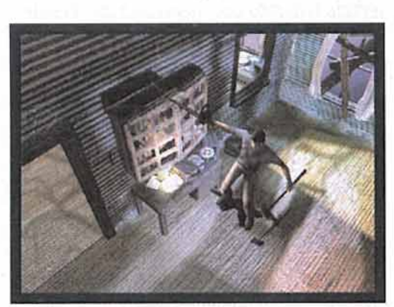
Poseídos

Los aficionados a las películas de terror de serie B conocerán sin duda la saga "Posesión Infernal" (Evil Dead) por ser una de las más estrambóticas y peculiares del género. Su director, Sam Raimi, metió un pie en la industria hollywoodiense gracias a esta visión satírica y desmelenada de las películas de monstruos y diablos. Desde entonces Ash –el protagonista, Bruce Campbell–, su motosierra y su cara ensangrentada han descuartizado zombis a lo largo de tres entregas -"Posesión Infernal 1 y 2" y "El Ejército de las Tinieblas"-, atravesando el tiempo hacia y desde la Edad Media siempre que fuera menester. La historia es simple y muy sencilla. El joven Ash acude junto a sus amigos y su novia a una cabaña perdida en un bosque, con el sano objetivo de descansar y pasar un tranquilo fin de semana en el campo. Sin embargo, una vez en la cabaña descubren un extraño libro, el Necronomicón o Libro de los Muertos, un volumen escrito con sangre humana y forrado con la piel de seres inocentes. Algo raro ocurrió después de inspeccionar el volumen, puesto que las fuerzas del mal quedan desatadas y atacan a Ash y sus amigos. Todos mueren menos Ash y su novia, a la que los monstruos raptan. Ahí es donde entramos nosotros, que tendremos que ayudarle a recuperar a su flamante pero malograda novia. En lo referente al juego, podemos decir que los gráficos reflejarán el espíritu típico de la saga. Manejaremos un modelo de Ash completamente tridimensional, que se moverá por tenebrosos escenarios bidimensionales. Un sistema de cámaras predefinidas al estilo «Alone in the Dark» nos ofrecerá la perspectiva más idónea para ver el desarrollo de la acción en cada momento. El desarrollo del juego recordará a cualquier Survival Horror, ya que tendremos que ir explorando el mapeado en busca de objetos tan preciados como botiquines y comida, armas –hachas, pistolas, martillos y tipo tipo de armas brutales– así como gasolina con la que repostar nuestra sierra mecánica. Y es que nuestra arma favorita no será realmente efectiva si no la mantenemos encendida y funcionado a plena potencia. A medida que vayamos descubriendo nuevas estancias, nos enfrentaremos a monstruos más poderosos, además de encontrar valiosos ítems –como hojas extraviadas del Necronomicón– que aportarán información sobre el maleficio que nos amenaza. Al igual que en juegos como «Dino Crisis», el inventario tendrá una importancia vital, ya que nos permitirá combinar diferentes objetos para obtener otros más útiles para nuestra misión. «Evil Dead: Hail to the King» es uno de esos programas que lo tiene todo para ser un buen juego, pero sólo el tiempo lo dirá. Las páginas del Necronomicón han sido abiertas y sus conjuros invocados de nuevo.

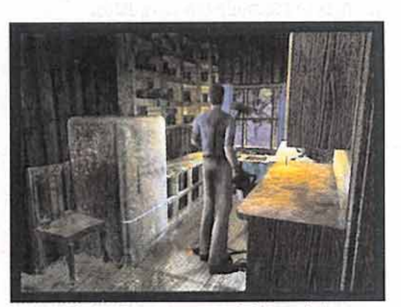








El pobre Ash vuelve a estar otra vez metido en líos. Lo complicado será escapar de la cabaña con vida.

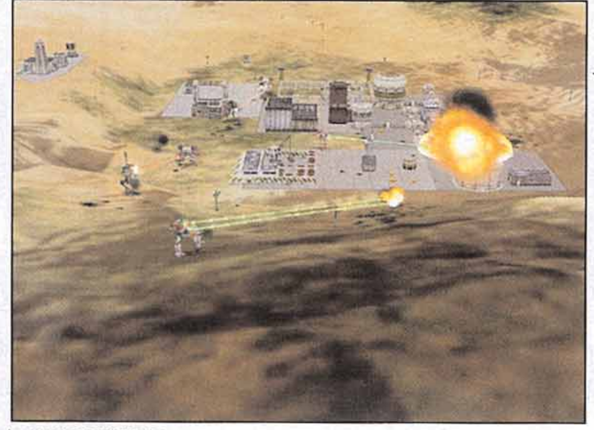


Los escenarios serán bastante tétricos y siniestros, y ambientarán perfectamente la acción.



I.C.C.

Ya llevamos unos meses de recién estrenado milenio, y poco a poco la técnica hace que lo que en el siglo XX era ciencia ficción ahora sea más plausible. Una de esas cosas es la aventura espacial. Ya el fabuloso «Homeworld» demostró de forma magistral, cómo se podía llevar la guerra hasta lo más profundo del Universo; y ahora sus imitadores. ¿Superarán al pionero? Sólo el tiempo y los usuarios lo dirán.



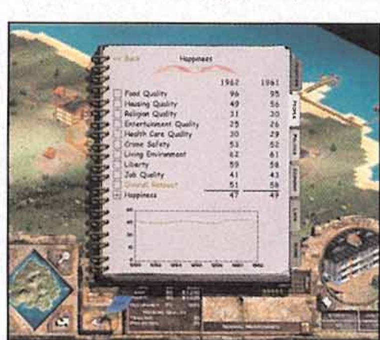
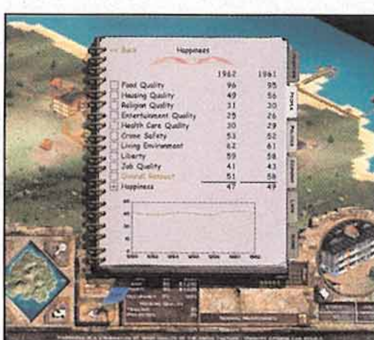

MECHCOMMANDER 2



SHATTERED GALAXY

Nuevas Campañas Siderales

Descendiendo a niveles más mundanos, dejando a años luz las cruzadas interestelares, nos vemos en la obligación de responder a los camaradas que no pudieron ser asistidos en la reunión anterior. En esta situación tenemos a Juanjo Chiva (de Barcelona), que busca solución de continuidad a las horas de diversión propiciadas por «WarCraft II» y «StarCraft». Si estás tratando de aprender inglés, y pasas de apuntarte a las nuevas fórmulas de enseñanza, puedes intentarlo con «Red Alert 2». Otra alternativa, algo más moderna –siempre que tu sistema lo permita– es «Ground Control» que ya se vende con su extensión («Dark Conspiracy»). Si lo que buscas es algo económico, «The Moon Project» es la solución. Con cualquiera de ellos la estrategia está asegurada, pero no esperes ver algo mejor que tus dos referencias. Guillermo García Cubero (desde Madrid) quiere saber qué ha pasado con «FireStorm» –la expansión de «C&C: Tiberian Sun»–. Sentimos decirte que es mejor que te olvides de ella, es imposible que salga publicada, sobre todo ahora que ya estamos con «Red Alert 2». La distribuidora, Electronics Art, no lo ha comercializado en España. En cuanto a tu consejo de abrir un apartado con ayudas para los estrategas, tomamos nota. Fernando de Miguel pregunta por el modo de ocupar estructuras con sus unidades en «Force Commander». Esta acción es fundamental para poder avanzar en la campaña, sin ella podéis olvidaros de prosperar tanto en la cadena militar del Imperio como en la de la Alianza Rebelde. Los puntos de prestigio aumentan con las actividades exitosas de "desahucio", y con ello las unidades de refuerzo que encargar al mando. Para ello, amigo Fernando, tendrás que seleccionar un grupo de infantería y, sobre el objetivo, hacer clic con la tecla de mayúsculas presionada. Nada, más, sólo que la buena estrategia te acompañe. Sin caracteres que perder, pasamos la palabra a los ponentes de este cónclave preveraniego. Inicia la exposición Julio Morales, planteando la siguiente cuestión: ¿cómo puedo jugar a «Age of Empires 2» por Internet? Para empezar, establece conexión con tu servidor, entonces podrás ejecutar «Age of Kings». Una vez en el menú principal, selecciona "Multijugador", aquí tendrás

TROPICO



LOS TRES REINOS: EL DESTINO DEL DRAGÓN

que configurar la plantilla de acuerdo a las propiedades de tu acceso a Internet. Dependiendo de cuál sea, optarás por una u otra (si lo desconoces, consulta a tu proveedor). El paso siguiente es pulsar "Mostrar partidas", tras decantarte por una, haz clic sobre "Unirse"; también puedes crear una partida ("Crear"), en cuyo caso tendrás que detenerte a especificar los atributos de la misma. En cualquier caso, tendrás que rellenar los campos: nombre, civilización, jugador y equipo; por fin, para convertirte en el rey del mambo, atrévete a pulsar "Estoy listo", o "Comenzar partida" si es que eres el creador de una. Otro estratega interesado por el enjundioso modo multijugador, Guillem González, está interesado por algún parche que permita jugar con «StarCraft» a través de la conexión TCP/IP con 2 ordenadores en red. Ninguna versión, ni las actualizadas, permiten la conexión del tipo que

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Este mes presenciamos otro nuevo cambio de líder, el más votado con diferencia por vosotros. «Red Alert 2», también es el más odiado: hemos recibido votos a favor de otros candidatos alternativos («Age of Kings»), para tratar de apartarle del trono. La razón, el honor patrio. Tampoco ha faltado el apoyo de los incondicionales de «Dungeon Keeper 2» que le han insuflado el aliento necesario para auparse hasta los puestos de reconocimiento.

1. Red Alert 2
2. Age of Empires II
3. Shogun: Total War
4. StarCraft
5. Comandos: Behind Enemy Lines
6. WarCraft II
7. Dungeon Keeper 2
8. Heroes of Might & Magic III
9. Homeworld
10. Caesar III

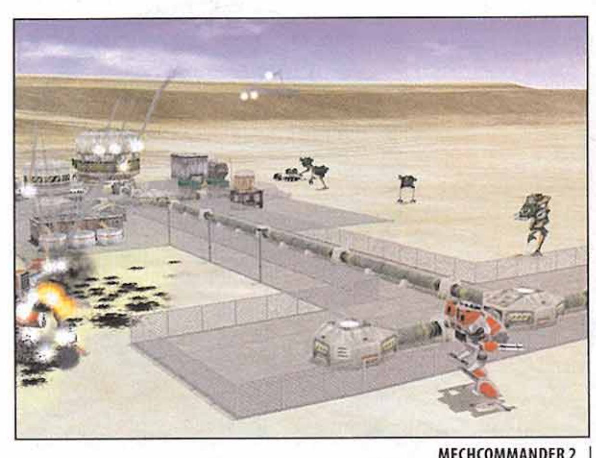
FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias

Tras el éxito cosechado por la odisea estelar de «Homeworld», se están produciendo videojuegos relacionados con el tema. Hace pocos meses vio la luz su relevo («Cataclysm»), al que siguió la comercialización de «Far Gate». El que se encuentra en la lanzadera es en estos momentos, iniciada ya su cuenta atrás: «Shattered Galaxy». Tras este curioso nombre se esconde un planteamiento, cuando menos original (al menos eso pretende Nexon Inc, su creadora). Las batallas requieren, esencialmente, de actuaciones tácticas: en su transcurso no podremos ensamblar nuevas unidades, lo que supondrá que habremos de arreglárnoslas con un número dado. Sin embargo, si dejamos de lado la confrontación, los efectivos bélicos consumen energía lo cual nos lleva a la necesidad de acopiar toda la que nos sea posible para abastecerlos –incluso habremos de buscar recursos energéticos en el campo de batalla– en plena acción. Las unidades son otro de los puntos fuertes. No existe un número cierto de ellas, simplemente podremos diseñarlas a medida, partiendo de la combinación de elementos (chásis, propulsor, reserva de energía, armas, blindaje y equipamiento). Se perjura que existen miles de configuraciones viables. El juego, ideado para ser una especie de «Mankind» para ser jugado en red, se organiza en una universo plagado de planetas y de alianzas. Dependiendo de la opción del usuario (servir a una nación o ser independiente) se desempeñará un cometido u otro. Así por ejemplo los independientes no podrán tener un planeta y sólo ganarán dinero por servir a otras naciones, que a su vez lo obtienen del cobro de tributos.

Al frente del grupo se encuentra la figura de un héroe que le da cohesión; éstos se definen por la relación existente entre 4 virtudes: táctica, educación, influencia y conocimientos de mecánica.

Los chicos de Microsoft, parece que están prestando atención a la producción de buenos juegos. Entre ellos destacamos, por su interés, «MechCommander 2», el último vástago de una saga que ya cuenta con 15 añitos. Fue a finales de 1998 cuando se adaptó al género de la estrategia el universo de «Mechwarrior». Su acogida fue tal que la continuación se ha hecho esperar para no defraudar al público. Continuaremos al frente de un grupo de ciclópeos BattleMechs mercenarios, inmerso en una guerra entre los clanes. Tampoco presenta cambios la fórmula empleada: estrategia táctica en tiempo real, si bien con ocasión de esta edición


MECHCOMMANDER 2


EUROPA UNIVERSALIS

nos comentas (salvo la que tiene acceso al servidor "Battle.net"), una alternativa es la conexión directa (que soporta hasta 4 ordenadores) a través de los puertos paralelos con un cable null-módem. David Pedraza, desde Málaga, nos hace llegar su interés por «Cossack: European Wars». Ya comentamos las promesas de este título en la reunión del número 74, aunque no se sabe a ciencia cierta cuándo será comercializado, presumimos que no sea mucho más tarde de Octubre. Pero, como ya sabéis, la última palabra la tiene la distribuidora nacional. De otro juego del que ya dimos cuenta en su momento fue «Europa Universalis», en esta ocasión es Álvaro Zornoza quien nos pregunta por sus principales atractivos. Destacamos sus 90 naciones disponibles, todas ellas susceptibles de ser controladas, aquellas que escapen al dominio de un jugador humano serán conducidas por una diligente y solvente IA (¿por qué será que todos prometen suculentas IAs?). La evolución de la construcción de los estados se verá afectada por 200 sucesos históricos, y por una base de datos reales pasmosa (provincias, ríos, lugares, etc...). Se podrá atemperar los rigores de la estrategia en tiempo real, origen de la precipitación y de la tendencia a la irreflexión, deteniendo el juego para componer las tácticas a seguir. Y se contempla también la posibilidad de juego a través de Internet para 8 jugadores. Aritz Aizpurua, se ha puesto de acuerdo con su hermano para ensalzar las bondades de «Age of Wonders». Si bien sus gráficos son un poco ridículos, si los comparamos con otros títulos del estilo, en conjunto tenemos un juego interesante y que promete horas y horas de juego. Además engancha, y mucho. Si disfrutasteis –y seguro que os continuará deleitando– con la primera parte, esperad a que llegue la secuela. Para terminar por este mes, y antes de dar el pistoletazo de salida al verano, tenemos que comentar un programa muy estival: «Trópico». Arnau Sebé Pedrós quiere saber más sobre este polémico juego (fue uno de los que llevó a Amnistía Internacional a poner el grito en el cielo por la polémica faceta que trata de cultivar: la vena autoritaria que –según PopTop Software– todos llevamos dentro). De esta guisa, y bajo el papel de dictador, tomaremos las riendas de una de las muchas islas que animan el mar Caribe. Nuestra república bananera comenzará su existencia siendo muy pobre: escasa población, casi nada de dinero y sin tecnología. La forma de prosperar está en nuestras manos: combinar adecuadamente los 100 tipos de estructuras (explotaciones mineras, complejos hoteleros, industrias, etc...) y tener sometida a la población civil. Para ello contaremos con la asistencia del ejército y de la iglesia, recordad que somos el único jefe de la isla.

El Miliciano Partizano

El **truco** del mes...
Los Tres Reinos: El Destino del Dragón

Para que no os encontréis como Marco Polo, desamparados en la Antigua China, pulsad la tecla enter e introducid los siguientes comandos:

Activa el modo dios para las unidades que se encuentren seleccionadas: "!obj+god!"
Acelera la velocidad del juego: "!obj+speed!"
Aúpa el nivel de los generales seleccionados hasta el máximo y además aporta recursos: "!obj+godblessovermax!"
Victoria automática. ¿Para qué andarse con rodeos!: "!om+win!"
Levanta la niebla de guerra y descubre el mapa al completo: "!om+fog!"
¿Alguien dijo oro?: "!obj+gold!"
Más madera...: "!obj+lumber!"
Aumenta las existencias de carne: "!obj+rawmeat!"
Los silos de maíz se rellenan: "!obj+corn!"
Comida gratis: "!obj+food!"
Mineral de hierro gratis: "!obj+Iron!"
¡Que corra el vino! (¿en China?): "!obj+wine!"
Un poco de todo: "!obj+all!"



se han matizado sus propiedades. Es el capítulo gráfico el que se ha remozado para ponerlo a la altura de las circunstancias: todo en «MechCommander 2» está diseñado en 3D, y como colofón se le ha dotado de un sistema de manipulación de cámara muy solvente. El éxito y la efectividad con las que hayamos resuelto cada misión determinará las posibilidades con las que afrontar la siguiente. Antes de ser lanzados al campo de batalla nos veremos en la tesitura de seleccionar los componentes del grupo entre 12 modelos de Mechs, a los que después habremos de equipar para cumplir con su cometido. Los pilotos que animarán estos amasijos metálicos irán ganando experiencia tras cada acción, e incluso podrán ocupar los vehículos enemigos abatidos en combate que hayan sido reparados. Nuestros servicios serán prestados a cualquier hora, incluso de noche, y para facilitar la labor contaremos con apoyo aéreo o artillero. Se ha prometido que vendrá acompañado de un editor y multijugador online.

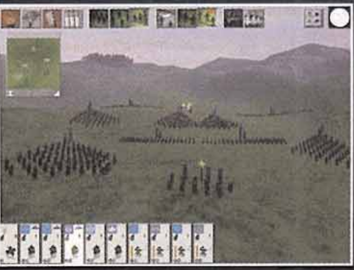
Los afortunados poseedores de «Zeus: Señor del Olimpo», con conexión a Internet de alta velocidad o en su defecto con paciencia, están de enhorabuena. ¿Por qué decimos eso? En el mes de Marzo, se colgó en la red la herramienta oficial de edición de escenarios. En el sitio web de Sierra Studios encontraréis las direcciones desde las que poder descargar la actualización (de 11.2 Megas). Con esta utilidad conseguiréis poder crear campañas enteras o escenarios, dando cuenta de los textos de aviso y hasta narrando los eventos directamente. Por si fuera poco, también se acompaña de una nueva campaña: "La Odisea", basado en el popular relato homérico, en la que tendremos que conseguir volver al lado de nuestra Penélope particular en Itaca. Allí nos veremos, siempre y cuando la descarga del parche sea menos peligrosa que la aventura de Ulises.

Temas para **Debate**


RED ALERT 2

En el mismo sentido que nos manifestamos hace tiempo, lo hace ahora Tadaoki Hosokawa, quien no puede dejar de creer que: "...lo más parecido a encontrarse al mando de un ejercito en una batalla medieval es una partida de «Shogun:Total War». Por ello, animaría al equipo de diseño del juego a continuar lo comenzado, y como gran aficionado a la época Napoleónica, mi juego ideal estaría basado en este periodo de la historia. Imagino los escenarios tan realistas de «Shogun» poblados con las unidades de la "Grande Armee", así como sus aliados polacos, italianos o bávaros enfrentándose a los austríacos, rusos, prusianos, turcos, ingleses y, por supuesto españoles en una campaña a través de toda Europa. Con qué pasión se jugaría en Internet" Estamos contigo, compañero, si un argumento tan lejano como el de «Shogun» ha atrapado a tanta gente, ¿qué sería de uno que conociéramos? También estamos con Joan Marc Riera, de Terrasa. Este amigo aboga por la defensa a ultranza de «Red Alert 2», y lo hace bajo la siguiente argumentación: "...flipé con las otras entregas y esta ya se sale. Uno de sus puntos fuertes son los equipos: igualadísimos; esto se puede ver en las partidas por Internet donde todo el mundo se coge equipos diferentes." Seguimos pensando que se trata de un gran título, posiblemente el mejor de la saga, pero es un grave defecto que no esté traducido.


RED ALERT 2


SHOGUN TOTAL WAR

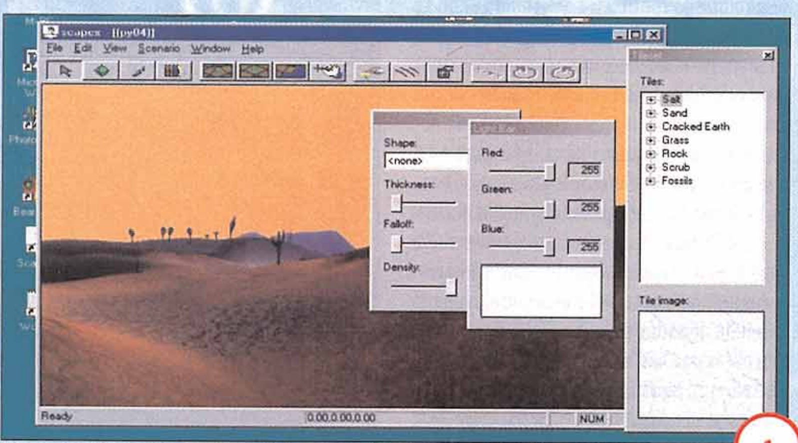


Sacrifice



«Sacrifice», el último éxito de Shiny es, sin duda, uno de los juegos de la temporada. Sus impresionantes gráficos, los efectos especiales, unidos al absorbente desarrollo, asombran aún más si se tiene en cuenta que todo el juego, incluidas las escenas no interactivas o los diálogos, ha sido realizado con el editor «Scapex», ofrecido gratuitamente por Shiny. Sus posibilidades son tan pasmosas que hemos decidido dedicar una serie de cuatro artículos a descubrir todos sus secretos. Este mes os ofrecemos la primera entrega.

SCAPEX crea tu propio "sacrificio"



Scapex permite modificar los niveles de la campaña de un jugador de «Sacrifice». Es la hora de darle a ese hechicero que se nos resiste su merecido... 1

Ya desde los lejanos tiempos de «Doom» y «Quake», los editores de niveles han ido cobrando, poco a poco, mayor protagonismo, de tal manera que, hoy en día, ningún juego 3D que se precie está completo, si no incluye el mencionado editor entre los "extras", para que los fans del juego puedan crear sus propios mapas. Pero, en la mayoría de los casos, estas herramientas sólo sirven para diseñar niveles "light", es decir, permiten crear físicamente el mapa, colocando las paredes, edificios, elementos decorativos, etc., y después "soltar" unos pocos enemigos para que deambulen por allí, y ya está: un completo nivel "amateur" de nuestro juego favorito.

«Scapex», el editor de «Sacrifice», es mucho más que eso. Se trata, ni más ni menos, de la herramienta utilizada por los programadores para crear TODO el juego. Esto significa que con este editor no sólo es posible diseñar mapas y colocar estructuras y personajes, sino que también podemos crear escenas no interactivas, controlando la posición y el manejo de las cámaras; escribir los diálogos de los personajes, para diseñar niveles con su propio argumento; o grabar música y voces para añadirlas al juego, incluyendo todas las conversaciones. Esta enorme libertad de acción permite diseñar campañas igual de complejas que las incluidas en el juego.

Otra de las proezas tecnológicas de «Scapex», es la posibilidad de recorrer el nivel en tiempo real, mientras se diseña, empleando los mismos controles y las mismas cámaras que en una partida real. Esto facilita enormemente el diseño, y asegura que lo que se ve en el editor, será exactamente igual cuando se juegue el mapa.

Por desgracia, y como cabría esperar, aunque el editor es relativamente sencillo de manejar, las decenas de órdenes y de funciones que permite llevar a cabo, obligan a dedicarle bastante tiempo para llegar a sacarle el máximo provecho.

UNA BREVE INTRODUCCIÓN

Dadas las enormes posibilidades de «Scapex», sería imposible explorar todos sus secretos en un único artículo. Por esa razón, hemos decidido realizar una serie de cuatro entregas, cada una de ellas dedicada a un aspecto importante del editor.

En este primer capítulo, vamos a analizar las opciones básicas, modificando uno de los niveles pertenecientes a la campaña para un jugador incluida en el juego.

La segunda entrega estará dedicada a crear un mapa desde cero, incluyendo todos los trucos para equilibrar bien un paisaje y añadir todo tipo de edificios y criaturas.

La tercera parte versará sobre los "entresijos" del nivel, es decir, la asignación de la inteligencia artificial de los enemigos, fijación de rutas de movimientos, tácticas de combate, etc. Por último, el cuarto capítulo lo dedicaremos a explotar los elementos multimedia, es decir, creación de las escenas no interactivas, grabación de voces, diálogos, argumento del nivel, etc.

Con un poco de práctica y un mucho de paciencia, es posible "poner en apuros" a los propios diseñadores del juego. ¿Os animáis a intentarlo?



Iconos de modificación del paisaje.

EMPEZAR CON BUEN PIE

Tal como hemos comentado, esta primera entrega va a estar dedicada a modificar niveles existentes, tanto los usados en el juego, como los mapas creados por los fans de «Sacrifice». Explorar niveles y estudiar los "scripts" incluidos, para aprender cómo han sido creados, es la mejor forma de convertirse en un experto. Obviamente, no se trata de copiar el trabajo de otros, sino de descubrir trucos y métodos de diseño que después se pueden aplicar y mejorar en nuestros propios mapas.

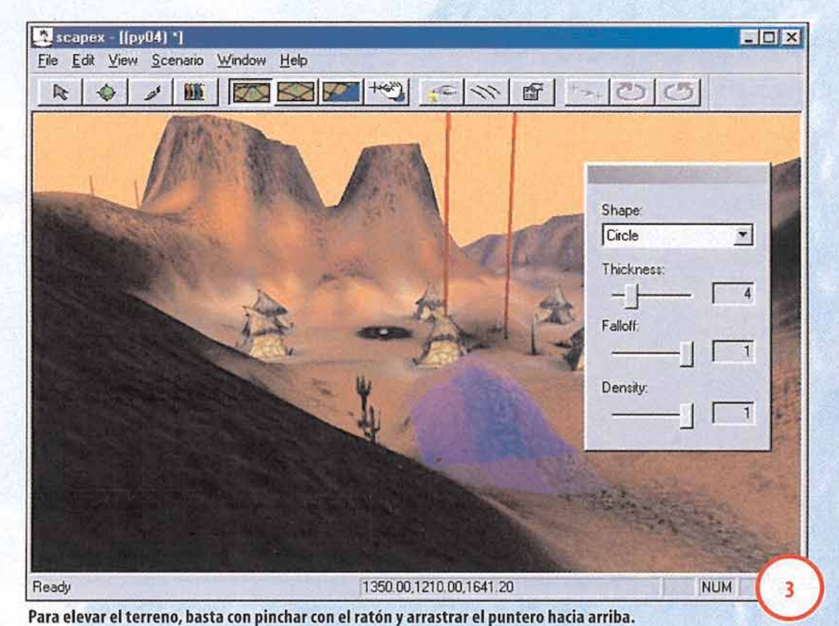
MEJOR EN VÍDEO

Aunque buena parte del manual de «Sacrifice» está dedicado al editor de niveles Scapex, en él tan sólo se explica para qué sirve cada una de las decenas de opciones que incluye. Esta es una de las razones por las que hemos puesto en marcha este pequeño manual práctico de Scapex, dividido en varias partes. Para facilitar un poco las cosas, Shiny también ha puesto a disposición de sus fans un tuto-

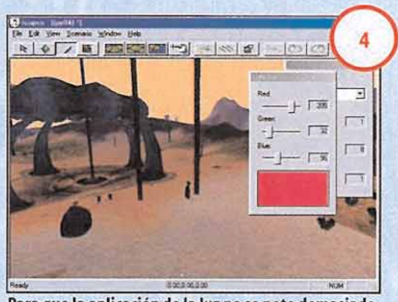


Los vídeos explicativos ofrecen numerosas pistas y diversos ejemplos prácticos para ir aprendiendo a manejar el editor, aunque presentan el "pequeño" hándicap de que están en inglés.

Hoy en día, ningún juego 3D que se precie está completo si no incluye un editor entre los "extras", para que los fans del juego puedan crear sus propios mapas



Para elevar el terreno, basta con pinchar con el ratón y arrastrar el puntero hacia arriba.



Para que la aplicación de la luz no se note demasiado, presionar levemente el botón del ratón, y no aplicar mucho color a una misma casilla.

Junto al manual del juego, se incluye un breve tutorial de casi 20 páginas donde se explican los conceptos básicos de «Scapex», así como el significado de todas las órdenes de los menús. Durante esta guía, se da por supuesto que se ha leído dicho tutorial y, por tanto, nos saltaremos la descripción de cada uno de los menús, aunque se recordará todo aquello que sea necesario para el buen entendimiento de lo que se está haciendo.

UN PRIMER VISTAZO

Escudriñar los niveles incluidos en el juego no es sólo una buena forma de aprender; también sirve para modificar condiciones de la campaña, hacerla más desafiante o, lo que es más interesante, descubrir las opciones ocultas que otorgan bonificaciones y los puntos de diplomacia que hacen que ciertos dioses se enfaden contigo, en función de las misiones que elijas, y que después ya no te dejan jugar sus niveles por tu enemistad con ellos.

Abrir un mapa existente con el editor es muy sencillo:

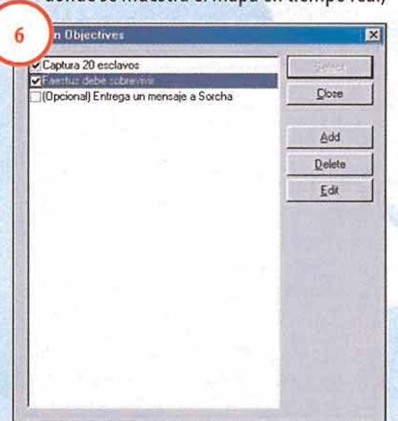
–Arrancar «Scapex» y seleccionar la orden "Open" del menú "File".

–Localizar el directorio donde se ha instalado el juego, en el disco duro, y abrir la carpeta Maps/Campaign/Sacrifice.

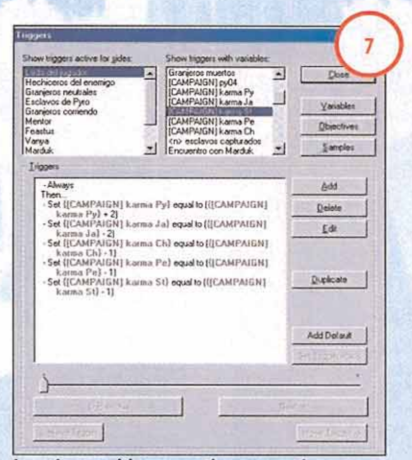
–Hacer un doble "clic" en la misión 4 del dios Pyros, es decir, en el fichero (PY04).SCP

En pantalla puede verse la ventana principal donde se muestra el mapa en tiempo real, tal como aparecerá en el juego, así como la ventana "Tileset", donde se elige el tipo de textura a utilizar, y "Light Bar", para definir la iluminación. Se puede acceder a éstas y otras ventanas de configuración a través de las órdenes contenidas en los menús. (1)

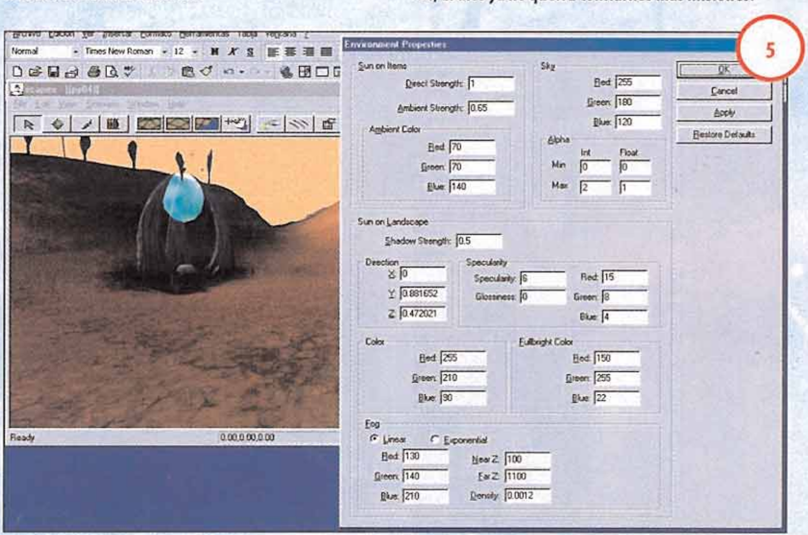
Ya que, de momento, vamos a comenzar explorando el nivel, es mejor cerrarlas, quitando la marca correspondiente en el menú "View".



Es posible modificar las bonificaciones ocultas de cada nivel del juego, darlas por completadas, o añadir otras nuevas, utilizando el editor.



Los valores positivos y negativos que pueden verse en la parte inferior de la ventana indican los puntos de diplomacia positivos y negativos que se suman a cada dios, al completar la misión. Si la cifra alcanza el valor –4, el dios ya no querrá confiarnos más misiones.



La variación de las propiedades ambientales de cada escenario se puede fijar utilizando distintas mezclas de los colores básicos: rojo, verde y azul.


Shiny ha dividido los ejemplos visuales en diversos ficheros, para que sea más fácil descargarlos.

rial en formato MPEG donde explica, de forma visual, las opciones gráficas del editor. Además, contiene valiosos consejos. Este tutorial puede encontrarse en el CD extra de la edición limitada de «Sacrifice». Por fortuna, Shiny también lo ofrece en su página web, en la dirección:

www.sacrifice.net/map-contest-scapex.htm

Se ha dividido en varios ficheros independientes para que sea más sencillo de descargar. Eso sí, antes de recoger cada vídeo, conviene saber que están en inglés, y no disponen de subtítulos...

EL ARTE DEL MAPEO


Página web de Sacrifice Center.

Con los trucos y consejos que pretendemos recopilar en esta serie de cuatro capítulos, todo el mundo podrá diseñar sus propios niveles de «Sacrifice», de una manera sencilla. Pero claro, una cosa es crear un mapa, y otra muy distinta hacerlo interesante, variado y desafiante. Hay personas que tienen un don natural para este tipo de cosas pero, para la gran mayoría, la perfección sólo se consigue de dos formas: practicando mucho y aprendiendo de los maestros. Para sacar el máximo partido a Scapex, es una buena idea estudiar a fondo los niveles del juego, especialmente los de la campaña principal, pues contienen abundante información sobre la forma de generar escenas cinemáticas y estrategias de combate aplicadas a las criaturas que pueblan cada nivel.

También resulta muy útil descargar los mapas realizados por otras personas. Casi todas las páginas web dedicadas a «Sacrifice» disponen de una sección desde la cual es posible descargar mapas, incluida la página oficial del juego. Recientemente, acaba de terminar un concurso de niveles, y es posible probar los mejores, tanto para disfrutar de ellos en el juego, como para compararlos con los nuestros. Estas son algunas direcciones ideales para comenzar:

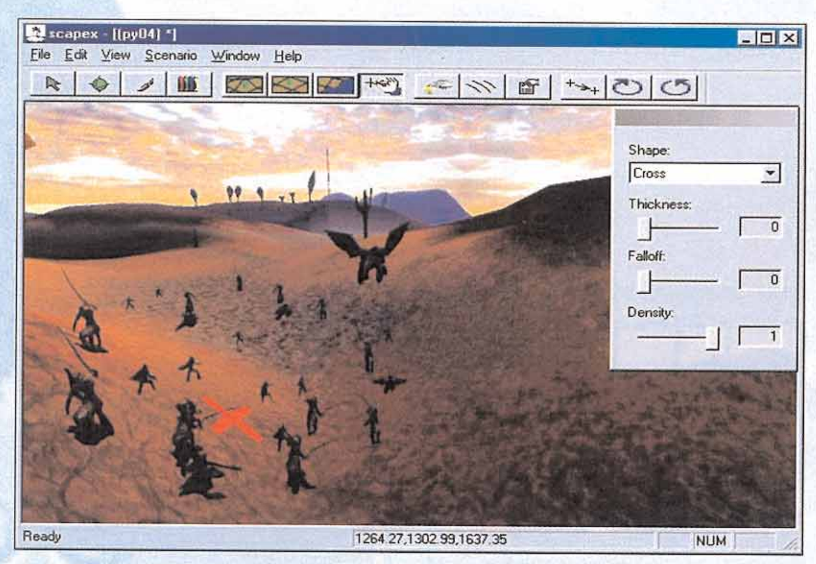
** Mapas oficiales de «Sacrifice»: http://sacrifice.interplaygames.com*

** The Ambassador's Domain: www.strategy-planet.com/sacrifice/*

** Shiny News: www.shiny-news.com*

** Sacrifice Center: www.sacrificecenter.com*


"Ambassador's Domain" contiene una sección dedicada exclusivamente a ofrecer mapas que han sido diseñados por los fans.



Si colocamos demasiadas criaturas en ambos bandos, el nivel sólo podrá ser jugado en ordenadores muy potentes. Son detalles como éstos los que marcan la diferencia entre un mapa bueno y uno aceptable.

La rejilla se utiliza para controlar mejor la fusión de texturas o el lugar donde se colocan las criaturas y edificios, que hemos decidido colocar en el escenario.

El desplazamiento por el mapa es idéntico en el editor que en el juego: las teclas W, A, S, D o los cursores para desplazarse, y el ratón para mover la vista.

MODIFICAR EL PAISAJE

Lo primero que hay que aprender es, obviamente, a modificar el paisaje. Para ello, abrir el menú View y activar la opción "Brush Bar", que muestra en pantalla la ventana del pincel. Scapex dispone de tres iconos para elevar o reducir el terreno, y crear abismos. (2). Seleccionar, en primer lugar, el icono "Terrain Tool" –el suelo de tierra con la flecha hacia arriba–. Un puntero azulado indica el área donde se va a actuar. Se puede cambiar la forma de dicho puntero seleccionando un círculo o un cuadrado en el apartado "Shape" de la ventana emergente. Para cambiar el tamaño del mismo, mover la barra "Thickness". Con "Fallout", se aumenta o reduce la elevación que se produce. Una vez elegido el pincel adecuado, pinchar con el ratón en la zona del paisaje que se desea modificar, y arrastrar con el puntero arriba o abajo, para aumentar o reducir el tamaño de la elevación. Debe tenerse en cuenta que un nivel con muchas colinas favorece los ataques por sorpresa, haciéndolo mucho más emocionante, y además exige un ordenador menos potente, pues las montañas tapan el horizonte y reducen el área de generación gráfica.

No obstante, los montículos demasiado empinados no pueden llegar a ser escalados por las criaturas... (3)

Para aplanar el terreno, utilizar el icono con la flecha hacia abajo. Si se desea nivelar la altura de un montículo en relación al resto de terreno que lo rodea, aplanar el paisaje manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y la tecla Mayúsculas. Si lo que se quiere es crear abismos que no se pueden cruzar, usar el icono "Edge Tools".

Para rellenar un agujero creado con esta última herramienta, repetir la operación, pero manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas.

Utilizando estos tres iconos, es posible cambiar por completo la fisonomía de cualquier nivel, de una forma sencilla. Estas opciones se tratarán en profundidad en el próximo capítulo, al crear un mapa desde cero.

AJUSTES AMBIENTALES

Otra de las posibilidades más interesantes de «Scapex», es la herramienta de modificación de la luz coloreada que ilumina las texturas del paisaje. Cada cuadrícula del mismo puede iluminarse de forma independiente, lo que permite cambiar el color de la textura y personalizar aún más el estilo de cada nivel. Para alterar la luminosidad, seguir los siguientes pasos:

–En el menú "View", activar "Light Bar".

–La ventana emergente muestra tres barras que gestionan los colores rojo, verde y azul. Ajustar las tres hasta obtener exactamente el color deseado.

–Activar la casilla "Brush Bar" del menú "View" para modificar el tamaño y densidad del pincel.

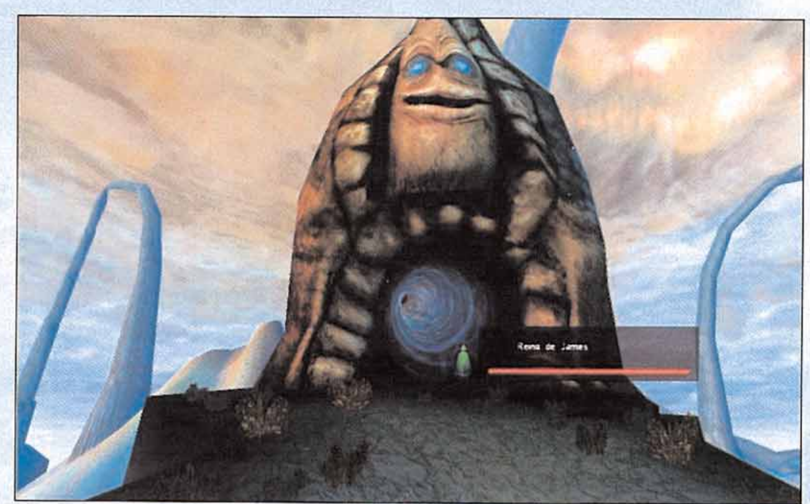
Con un poco de práctica y un mucho de paciencia es posible "poner en apuros" a los propios diseñadores del juego

A la hora de cambiar el color de las texturas, conviene aplicar el color levemente, para producir un efecto de difuminado. La coloración debe ser acorde con el terreno, es decir, en un paisaje helado utilizar luces claras, azules, blancas o amarillas, pues una luz verde o morada no pegaría demasiado. (4)

Si se desea cambiar las condiciones de la luz solar y otros efectos atmosféricos, entonces hay que acceder a las opciones de las propiedades ambientales. Esto se consigue mediante la orden "Environment Properties" del menú "Scenarios". Se abrirá una nueva ventana donde se fijan multitud de parámetros. (5). Por ejemplo, en el apartado "Sun on items" se define la dirección y la intensidad del sol sobre los objetos. Existen también unos parámetros independientes para la luz que incide en el paisaje, en el apartado "Sun on Landscape". Aquí puede variarse la sombra –Shadow Strength–, la dirección –Direction–, así como varios tipo de intensidad –Specularity. El color del cielo se elige en el recuadro "Sky", reservando un pequeño apartado para la densidad de las nubes, definible en la sección "Alpha". El color general y el brillo se fijan en las casillas "Color" y "FullBright Color". En todos estos campos mencionados el color se define por la combinación de 3 números, que se corresponden



Los rastros de sangre se cuentan como elementos decorativos independientes. Si el búfer que los controla se llena, los últimos dejarán de dibujarse...



La campaña principal dispone de unos niveles ocultos de diplomacia que fijan las futuras misiones a realizar. Todos estos secretos quedarán al descubierto, con ayuda de «Scapex».


«Scapex» también permite escribir los diálogos y crear escenas no interactivas. Estas opciones se explicarán en profundidad en el cuarto capítulo de la serie.

con la cantidad de rojo, verde y azul que se mezclan para obtener la tonalidad. Puesto que es difícil definir un color utilizando números, un buen truco consiste en activar la ventana "Light Bar" del menú "View", y generar el color que se desea moviendo las tres barras de colores básicos. Una vez obtenido el adecuado, apuntar los números que aparecen en cada barra, y usarlos en las casillas correspondientes.

LAS CONDICIONES SECRETAS

Todos los niveles de «Sacrifice», incluyen numerosas opciones secretas en forma de bonificaciones ocultas que aumentan los niveles de

> En todos estos campos mencionados el color se define mediante la combinación de tres números, que se corresponden con la cantidad de rojo, verde y azul

vida y maná, o puntos de diplomacia positivos y negativos que afectan a la relación del protagonista con cada uno de los cinco dioses. El juego comienza con un nivel 0 de diplomacia para cada dios. Dependiendo de la deidad que se elija defender en cada nivel, se suman puntos positivos o negativos a cada dios. Por ejemplo, si se completa el nivel 1 con el dios James, se suma +2 a la diplomacia de James, pero se resta −1 a la de Stratos, y −2 a la de Charnel. Cuando la diplomacia de un determinado dios llega a −4, ya no se pueden elegir las futuras misiones de ese dios.

Por tanto, conviene llevar un recuento de los puntos de diplomacia, y en el momento en que dicho valor de un dios en concreto se acerque a −4, realizar una misión a su servicio, para que este valor aumente, a no ser que no se deseen usar sus futuras misiones.

Todos estos valores se pueden descubrir, e incluso modificar, utilizando el editor.

Para localizar las bonificaciones, seleccionar la orden "Edit Objetives" del menú "Scenarios". Basta con marcar cualquier de ellas para darlas por completadas. (6)

Si lo que se desea es descubrir los puntos de diplomacia que se asignan al completar la misión, seleccionar entonces la orden "Edit Triggers" del menú "Scenarios" y pinchar en las variables etiquetadas como "[CAMPAIGN] karma" de la esquina superior derecha. En la ventana central aparecerán los valores de diplomacia que se añaden a cada dios, según la equivalencia:(7):

–Py = Pyro.
–Ja = James
–Ch = Charnel.
–Pe: Persephone.
–St = Stratos.

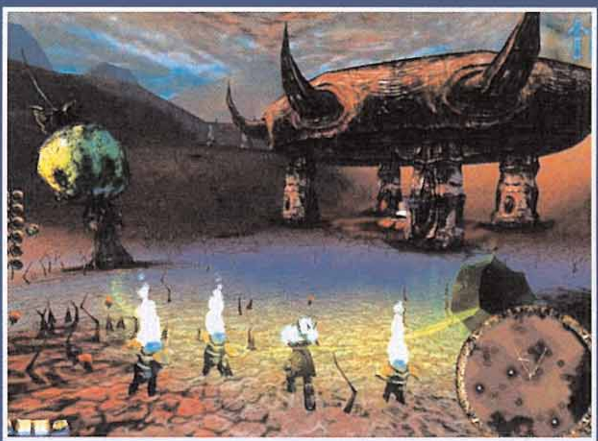
Un ejemplo, la expresión "karma St } −1" indica exactamente que el dios Stratos recibe −1 puntos de diplomacia o karma al completar la misión. Para modificar cualquier valor, hay que seleccionarlo en la ventana principal y pulsar en el icono "Edit". Luego, en la solapa "Actions" que aparece, volver a seleccionar la variable y pinchar de nuevo en "Edit" para cambiar cualquier valor.

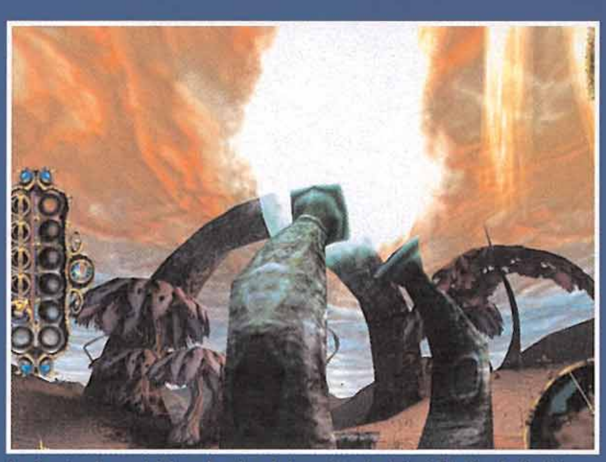
ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO

Las opciones comentadas hasta el momento son tan sólo la punta del iceberg de las casi infinitas posibilidades que ofrece «Scapex». Todas ellas serán tratadas en profundidad en el resto de entregas, a partir del próximo capítulo, en el que ofreceremos infinidad de trucos para poder crear un nivel partiendo completamente desde cero. Permaneced atentos porque el "Sacrificio" no ha hecho nada más que comenzar...

J.A.P.

LOS PRIMEROS CONSEJOS


La colocación del altar marcará el desarrollo de todo el nivel. Es importante pensar muy bien su ubicación.


Las fuentes de maná deben abundar a lo largo de todo el nivel. Sin ellas, los hechiceros no pueden lanzar conjuros ni crear criaturas y, por tanto, se acabaría la diversión.

En esta serie dedicada al editor de «Sacrifice» se ofrecerán diversos consejos encaminados a facilitar la tarea de diseño y conseguir que los mapas sean jugables y divertidos. Para ir abriendo boca, aquí van algunas recomendaciones que facilitan enormemente la tarea.

–«Scapex» es un editor tremendamente potente. Crear un mapa interesante y, sobre todo, hacerlo bien, es algo que no se puede improvisar. Por eso es una buena idea, antes de empezar, realizar varios bocetos en papel con el aspecto general del mapa, colocación de las criaturas y los enemigos, argumento del nivel, etc. De esta forma, el diseño mantendrá una coherencia durante todo el proceso.

–Cuando se crea un nivel, se tiende a utilizar un mapa lo más grande posible, para que queda más espectacular. Pero, a la larga, dicho mapa no podrá ser jugado en la mayoría de los PCs, pues requerirá muchos recursos para manejarlo. Además, un mapa demasiado grande puede convertirse rápidamente en aburrido, pues es más complicado localizar los objetivos, y las construcciones aliadas son más complicadas de defender.

–A la hora de diseñar físicamente un mapa, no hay que colocar las texturas aleatoriamente, ni pensar que, como más tipos de terreno, más bonito quedará. Al contrario, emplear las distintas "pieles" con coherencia, intentado que los cambios de color de los distintos terrenos no llamen la atención y, sobre todo, que las texturas "peguen" unas con otras, para evitar que se descubra donde se unen.

–Todas las estructuras –edificios, árboles, rocas– disponen de una base con una determinada textura, que sólo se mezcla correctamente con ciertos tipo de terreno. Hay que tener en cuenta esto para evitar que se vean los polígonos del objeto, cuando se juega.

–La localización de los elementos decorativos del escenario –rastros de sangre, matorrales, etc.– se almacenan en un búfer. Si se llena, estos objetos, sencillamente, no se muestran, a no ser que haya poca actividad en pantalla.

Lo que ocupa un objeto decorativo en el búfer depende del número de "baldosas" que llegue a cubrir en el escenario en cuestión. Por tanto, cuando se está diseñando el mismo, es una buena idea activar la rejilla e intentar que dichos elementos encajen dentro de una baldosa, en lugar de colocarlos en mitad de dos vértices.

–Si el nivel va a ser jugado en un ordenador poco potente, o se trata de un mapa multijugador, conviene poner muchas colinas o montañas que "tapen", de vez en cuando, el horizonte. De esta manera, se reduce el área de redibujado, aumentando el rendimiento.

–Las almas azules esparcidas por el escenario añaden un toque de emoción si se encuentran en lugares difíciles de alcanzar, o bien protegidas por enemigos. Pero, si abundan demasiado, permiten crear ejércitos muy poderosos de gran poder destructor que, además de enlentecer el juego, dado su número y tamaño, pueden completar el nivel en pocos minutos.

–Las criaturas nativas, ideales para recolectar almas por cualquiera de los bandos, son muy útiles para cambiar el curso de los acontecimientos pero, si abundan demasiado, pueden desequilibrar peligrosamente a uno de los ejércitos, y echar por tierra las "sorpresas" preparadas a lo largo del nivel. Utilizarlas con precaución.

–Aunque las almas rojas y azules ofrecen la misma recompensa –un alma para la obtención de criaturas– en la práctica, las almas rojas producen partidas más emocionantes, ya que es necesario acabar con la criatura que posee, y convocar a un doctor Sac para llevar el alma al altar. No obstante, demasiadas batallas por el dominio de las almas puede llegar a cansar, pues dan la sensación de que no avanzas en la misión.

–Una de las tareas más pesadas que el jugador debe realizar mientras juega a una partida de «Sacrifice», es la selección y asignación de grupo de las criaturas de su bando que se va encontrando por el camino. Para facilitar esta tarea, no conviene colocarlas esparcidas por el escenario, sino en pequeños grupos que serán mucho más fáciles de seleccionar.

–Las criaturas voladoras son espectaculares y dan una enorme variedad estratégica al nivel pero, si se amontonan muchas de ellas, el juego se enlentece considerablemente. Es mejor crear varios grupos numerosos separados unos de otros, antes que uno muy grande que reduzca la jugabilidad.

Reportaje

Ultima Online TERCERA DIMENSIÓN



Compañía: **Origin** / En preparación: **PC** / Género: **JDR ONLINE (MUNDO PERSISTENTE, SERVIDOR DEDICADO)**

Ya hace mucho tiempo que venimos hablando de la futura expansión del que ha sido para muchos el mejor juego de rol de la historia: «Ultima Online». Expansión que ha cobrado mayor importancia desde que Origin anunciara la cancelación de «Ultima Worlds Online».

LA NUEVA CARA DE UN CLÁSICO



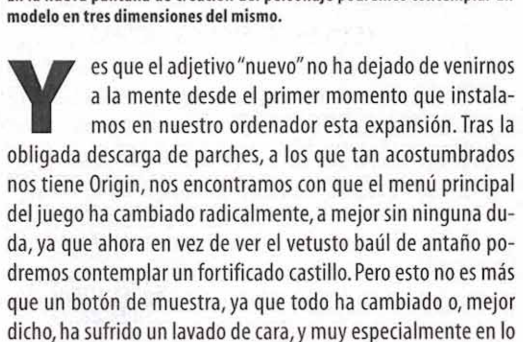
En la nueva pantalla de creación del personaje podremos contemplar un modelo en tres dimensiones del mismo.



Llamará la atención contemplar la nueva imagen de auténticos seres de leyenda como los white wyrms.



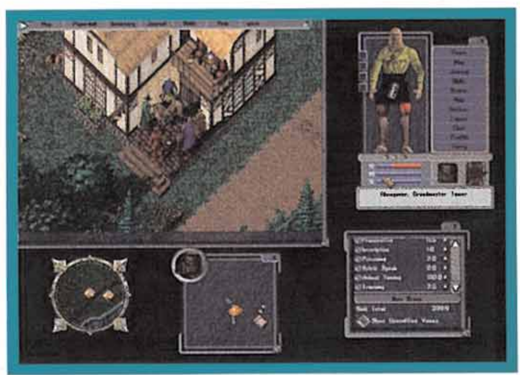
Visitar lugares como el cementerio de Vesper nos impactará aún más que en el juego original.



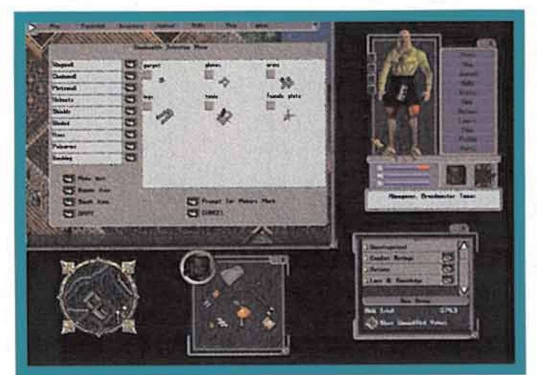
Y es que el adjetivo "nuevo" no ha dejado de venirnos a la mente desde el primer momento que instalamos en nuestro ordenador esta expansión. Tras la obligada descarga de parches, a los que tan acostumbrados nos tiene Origin, nos encontramos con que el menú principal del juego ha cambiado radicalmente, a mejor sin ninguna duda, ya que ahora en vez de ver el vetusto baúl de antaño podremos contemplar un fortificado castillo. Pero esto no es más que un botón de muestra, ya que todo ha cambiado o, mejor dicho, ha sufrido un lavado de cara, y muy especialmente en lo relativo al aspecto gráfico.

En la pantalla de creación del personaje podremos visualizar un modelo 3D en el que observar todas las variaciones posibles, aunque hasta que no entremos en el juego, no nos daremos cuenta del alcance real de este cambio. Todos los personajes, NPCs, monstruos y animales han dejado sus gastadas ropas y cuerpos de dos dimensiones para ponerse los trajes de gala "bordados" en unas preciosistas 3D. Además, los escenarios han sido mejorados mostrándose más bellos y detallados, amén de implementar un sistema de partículas, luces y sombras muy conseguido que también se hace notar en los nuevos efectos de los hechizos mágicos. Se ha modificado el interface en todos los aspectos, y ahora resulta mucho más accesible y fluido que antes. También, gracias al paso de los modelos de los personajes a las 3D, se ha conseguido abrir la posibilidad de incluir nuevos monstruos con nuevas texturas, como unicornios y otros seres que sorprenderán a los viejos jugadores de «Ultima Online».

Contagiado también por otros juegos como «Everquest», en el que era posible llevar a cabo una serie de animaciones sociales, en esta nueva expansión se incluye la posibilidad realizar acciones similares, como saludar, mandar besos o bailar, entre otras cosas.



Las casas también han sido retocadas para tener un aspecto mucho más detallado y atractivo.



Dispondremos de un nuevo interface para los menús de los skills, que hará más cómoda y divertida la creación de nuestro personaje.

Incluirá un nuevo continente por explorar lleno de sorpresas, entre otras novedades igualmente destacables

UN NUEVO CONTINENTE

Pero quizás la principal novedad, la noticia que más atraerá a los jugadores de «Ultima», es la aparición de un nuevo continente entero llamado Ilshenar, que albergará nuevos monstruos, armas y objetos especiales para convertirse en el nuevo reto a batir por la comunidad de jugadores de este título.

Para acceder a él, tendremos que entrar en una de las moongates de Britannia. Allí, el jugador podrá seleccionar su destino mediante la elección de una de las 8 virtudes: humildad, honor, valor, sacrificio, honestidad, espiritualidad, sacrificio, compasión y justicia. En verdad, cada virtud representará una de las ocho zonas en las que se puede dividir el nuevo mundo. En cada una de ellas, hay un "shrine" donde todos los jugadores que hayan muerto podrán resucitar. Como características especiales del nuevo continente, destacará que no se podrán usar barcos ni emplazar nuevas casas. Esto es así debido a que Origin quiere dedicar este nuevo mundo a la aventura en estado puro, sin obstáculos de nuevas casas. Además la tercera dimensión será única, es decir, no habrá una versión para Trammel o Felucca, por lo que no será necesario el uso de moonstones para acceder a ella; eso sí, todos los jugadores deberán seguir las reglamentaciones de Trammel, por lo que el pvp no será factible en el nuevo continente.

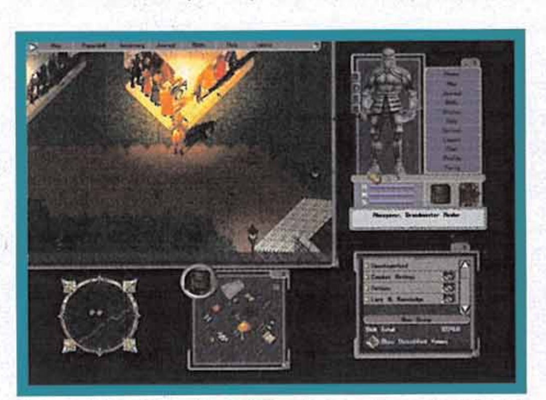
Un aspecto, quizá negativo, de la expansión es que aunque habrán nuevas tierras para explorar, no podremos disponer de razas nuevas para la creación de nuestros personajes, ni tampoco de nuevas habilidades que desarrollar, disponibles a lo largo del juego.

¿CAMBIOS PARA BIEN O PARA MAL?

Seguramente todo aquel que lea estos comentarios grandilocuentes se preguntará: ¿cómo afectarán estos cambios en la jugabilidad? Pues primeramente lo que llamará la atención al usuario de a pie es la necesidad de disponer de un equipo más potente, con más espacio en el disco duro, más memoria y disponer de una aceleradora 3D. Otra pregunta que preocupará a los aficionados a la serie es si el cambio a las tres dimensiones afectará a la calidad de conexión, ya de por sí mala en nuestro país. En un principio no supone ningún cambio con respecto al «Ultima Online» original, pero como ya hemos dicho, si el ordenador no es lo suficientemente potente seguramente se resentirá la velocidad del juego.

Llegados a este punto, a los más conservadores les asaltará la duda de si el cambio a las 3D será obligatorio para todos. La respuesta es no, ya que en los servidores de OSI se podrá jugar con client 2D o con client 3D, la única desventaja que encontraran los jugadores que no adquieran la ampliación es que no podrán disfrutar del nuevo continente ni podrán ver las texturas nuevas de los nuevos seres.

Estamos convencidos de que la nueva ampliación de «Ultima Online» traerá mucha polémica entre seguidores y detractores ➤



El nuevo sistema de luces, implantado en la expansión, aportará una gran belleza a las intensas noches de Sosaria.



Los hechizos contarán con nuevos efectos gráficos más espectaculares e impactantes que en el programa original.

IP de **servidores españoles**

Saludos a todos. Antes que nada, y aunque suene a tópico, felicitaciones por la revista. Tal como pedíais en el último número, os mando las IPs de todos los servidores españoles que conozco. En realidad las he sacado de la página: http://www.paisvirtual.com/juegos/ordenador/counters/ Al principio, yo también estuve buscando por todas partes IPs de servidores españoles, y recopilé unas cuantas de ellas gracias a la generosa colaboración de otros jugadores, pero la mayoría de ellas aparecen en esta página, que por cierto es muy recomendable. Me sumo también a la propuesta de comentar más a fondo los juegos de acción online, en especial «Counterstrike», aunque para los navegantes, cabe decir que hay excelentes páginas españolas que tratan sobre el tema; por ejemplo: http://media-vida.metropoli2000.net/ (además ésta tiene varios links a otras páginas).

Dessloch

Cable Aragón: 212.97.163.40:27015
Arrakis - Harkonnen: 195.5.65.8:27015 / 195.5.65.8:27016
Canal21: 212.55.8.91:27015 / 212.55.8.91:27016
212.55.8.91:27017
CopyNet: 213.37.48.104:27015
Kalgan.net: 212.80.128.207:27010 / 212.80.128.207:27011
Over the Game1.0: 195.76.207.61:27015
Area66: cs1.area66.com / cs2.area66.com / cs3.area66.com
ByteZ: 194.224.200.97:27015
Confederacion: 212.166.172.17:27015
Idecnet - Las palmas: 194.179.48.21:27015
MelodySoft: 213.0.31.20:27015
SMF (En Pruebas): 213.96.133.39:27015
Terrajuegos: www.terra.es/terrajuegos
ULEO.1: 213.4.192.74:270152/ 213.4.192.74:270163
213.4.192.74:270174
213.4.192.74:270185
213.4.192.74:270196
213.4.192.74:27020

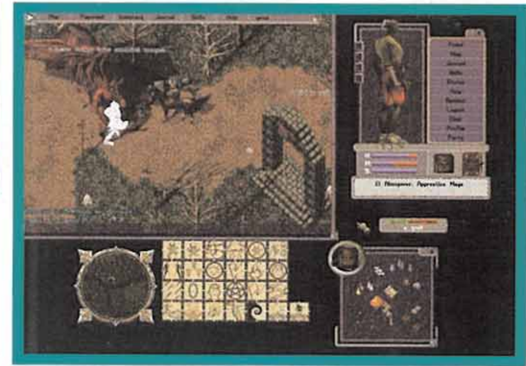
Desde la Zona Online te agradecemos que hayas enviado estas direcciones y, a la vez, seguimos animando a todos los lectores a que manden las direcciones de los servidores españoles que conozcan, no sólo ya de «Counterstrike» sino de otras modificaciones o juegos similares.

Los mejores personajes para **«Diablo 2»**

Hola, me llamo Tomás; primero felicitaros por la revista, y no es hacer la pelota, y luego preguntaros una cosa: Cuál es el mejor personaje para jugar a «Diablo 2» en red, el mejor para jugar individual, y el mejor cuando van sólo 2 jugadores. Gracias.

(E-mail)

Bueno, Tomás, no existe exactamente un personaje "mejor que los otros" y más bien depende de los gustos o del tipo de combate que quieras desarrollar. Si vais dos, es aconsejable combinar un guerrero con un personaje de clase mágica. En cualquier caso te remito a las guías que hemos incluido hasta hace nada en la Zona Online sobre «Diablo 2», donde podrás obtener mucha información sobre cada uno de los personajes disponibles en el juego. Esperamos que te sean útiles.


Podremos hacer rotar al personaje para verlo desde cualquier ángulo.

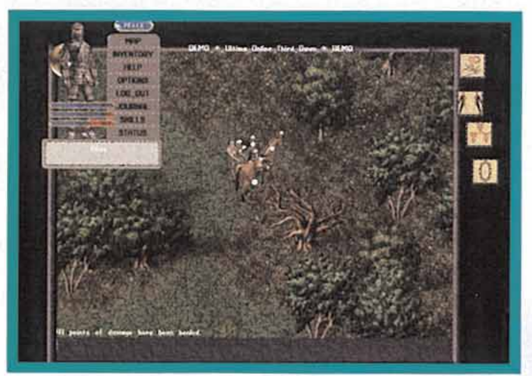

Con la inclusión de las sombras se dota al conjunto de mayor realismo.


Efectos de luces y sistemas de partículas tienen un gran protagonismo.

pero, al menos, los usuarios españoles puede que estemos de enhorabuena, ya que «Ultima Online: Tercera Dimensión» se distribuirá oficialmente en nuestro país, y existen grandes posibilidades de que sea traducido a nuestro idioma. No está confirmado al cien por cien, pero se espera que, finalmente, el producto aparezca en español. Sí parece más claro que se acabará el tener que escribir los comandos en inglés, ya que probablemente se podrá hacer en español usando el sistema de traducción que han implementado en el juego. A pesar de la polémica que provocarán los cambios, esperamos que la expansión logre los objetivos marcados, ya que, después de cancelado el proyecto de «Ultima Online 2», esta expansión es, a día de hoy, el "niño mimado" de la compañía y el producto en el que han puesto todas sus ilusiones para competir con los próximos juegos online de segunda generación como «Anarchy Online», por citar alguno de los más esperados.

Se podrá alternar el cliente 2D con el 3D sin ningún tipo de problema





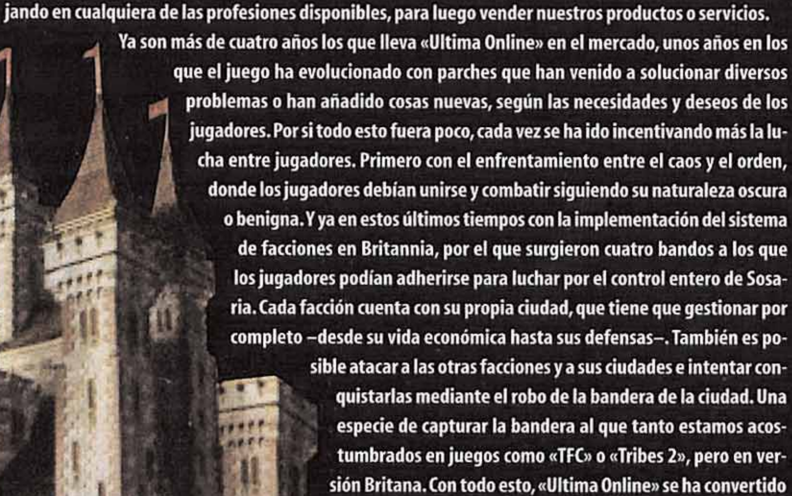


UN POCO DE HISTORIA

Es posible que entre nuestros lectores haya alguien que aún no sepa qué es «Ultima Online», ni lo que ha supuesto en la historia de los videojuegos. Surgió allá por el año 1997 como la versión online de una de las sagas más exitosas del rol para compatibles. Poco a poco fue ganando más y más adeptos, hasta llegar a convertirse en uno de los programas más jugados de la historia. En la actualidad hay unos cien mil jugadores todos los días en cualquiera de los servidores que Origin ha creado para este título. «Ultima Online» logró su éxito gracias a la enorme interacción permitida con el mundo circundante y con el resto de jugadores. En «Ultima» es posible llevar a cabo todo tipo de acciones y, lo que es aún más importante, con completa libertad de movimientos. Fue el primer juego en el que el jugador no estaba sujeto a tener que cumplir un objetivo para progresar, sino que lo que se proponía era la posibilidad de llevar una vida alternativa en un mundo fantástico medieval; objetivo que se logró con creces. Porque ya desde el momento en que creamos a nuestro personaje, con sus características físicas, atributos y habilidades iniciales que nos acompañarán a lo largo de nuestras aventuras en el mundo de Sosaria, es como si se hubiera abierto un portal a otro mundo.

En «Ultima» se puede hacer prácticamente cualquier cosa: Charlar con los amigos, divertirse en casa, beber y comer, o jugar a ser héroes luchando contra criaturas y seres malignos. El juego nos ofrecía un total de 24 profesiones en las que prosperar para alcanzar la gloria y la fama y, por qué no, la riqueza. Podíamos dedicarnos a oficios tan dispares como leñador, lancero, bardo, artista, escribano, arquero, mago, tabernero, sólo por mencionar algunas de las profesiones del juego. Dentro del mundo de Sosaria existen ciudades donde los jugadores encontrarán la protección de la guardia de Lord British, mientras que fuera de éstas tan sólo contarán con sus propios medios para sobrevivir a los ataques de monstruos o de otros jugadores. Además, otra novedad que ofrecía el juego era la oportunidad de poseer mascotas como caballos, perros, gatos, en definitiva, cualquier animal que nuestra habilidad de domesticación nos permitiera tener. Otro de los puntos más innovadores de este juego, ya de por sí revolucionario, fue el de la posibilidad de comprar y emplazar nuestras propias casas. Pudiendo tener casas de madera o de piedra, de una planta o de dos plantas, y así hasta conseguir una torre o un majestuoso castillo. Todo esto requiere, evidentemente, dinero. Y el dinero se puede obtener bien matando monstruos, bien matando o robando a otros jugadores, o bien trabajando en cualquiera de las profesiones disponibles, para luego vender nuestros productos o servicios.

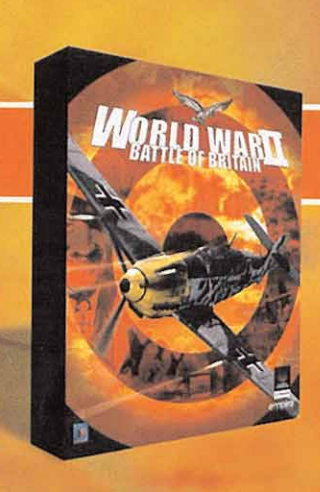
Ya son más de cuatro años los que lleva «Ultima Online» en el mercado, unos años en los que el juego ha evolucionado con parches que han venido a solucionar diversos problemas o han añadido cosas nuevas, según las necesidades y deseos de los jugadores. Por si todo esto fuera poco, cada vez se ha ido incentivando más la lucha entre jugadores. Primero con el enfrentamiento entre el caos y el orden, donde los jugadores debían unirse y combatir siguiendo su naturaleza oscura o benigna. Y ya en estos últimos tiempos con la implementación del sistema de facciones en Britannia, por el que surgieron cuatro bandos a los que los jugadores podían adherirse para luchar por el control entero de Sosaria. Cada facción cuenta con su propia ciudad, que tiene que gestionar por completo –desde su vida económica hasta sus defensas–. También es posible atacar a las otras facciones y a sus ciudades e intentar conquistarlas mediante el robo de la bandera de la ciudad. Una especie de capturar la bandera al que tanto estamos acostumbrados en juegos como «TFC» o «Tribes 2», pero en versión Britana. Con todo esto, «Ultima Online» se ha convertido en uno de los juegos más adictivos de la red, y son muchos los que no dudan, a pesar de la cuota mensual, en vivir con él una nueva vida en un nuevo mundo y probar su habilidad y su espíritu aventurero.



WORLD WAR II BATTLE OF BRITAIN

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO Y GANA PREMIOS CON LOS QUE TE CONVERTIRÁS EN EL AMO DEL CIELO





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CP: TELÉFONO:

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " BATTLE OF BRITAIN "

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un lote formado por un juego y un joystick. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Abril hasta el 25 de Mayo de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Mayo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2001 de la revista Micromanía.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

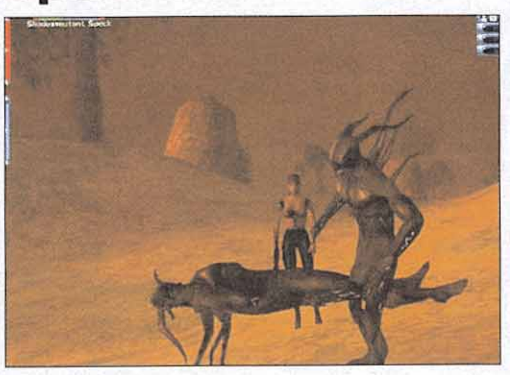
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE y HOBBY PRESS.

Duelo de titanes

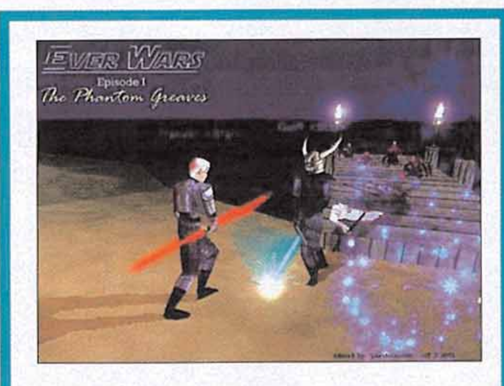
No sólo los héroes compiten para ver quienes son los más fuertes o valerosos, también las entidades malignas lo hacen y, en el caso que nos atañe, nos encontramos con dos grandes de entre los malvados: El mismísimo Diablo y el tenebroso Darth Vader. Resulta bastante sorprendente contemplar esta escena pero, en todo caso, ¿quién saldrá victorioso de esta afrenta, el poder oscuro o el infernal?



Species

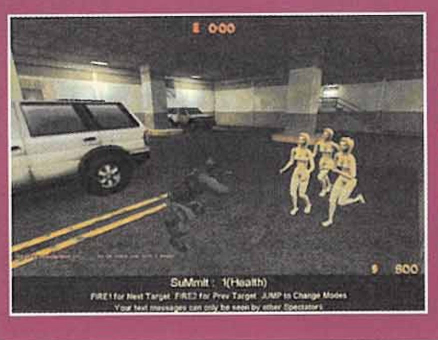


Cuando la bella doctora Sanadora llegó a las áridas tierras del planeta Rubi-Ka, proveniente de la colonia universitaria de Kharianis, nunca imaginaría que en su primera expedición de campo se encontraría con estas imágenes. No podemos dejar de pensar en las similitudes que guardan estos seres con algunas escenas de la ya clásica película de Species. Seguro que en Funcom son grandes fans del film.



Ever...Wars

Es sabido por todos que el furor que generan las películas de la Guerra de las Galaxias no tiene fronteras. Pero nunca imaginaríamos que pudiera llegar hasta el remoto mundo de Norrath, donde los jedis primigenios han empezado a combatir por el bien y el mal como podemos contemplar en esta curiosa imagen.



Bellas rehenes

Hartos ya de poner tantas bombas y de secuestrar a los mismos científicos y empresarios insoportables, un grupo de terroristas de «Counterstrike» decidió secuestrar a toda una plantilla de bellas modelos de una importante agencia internacional.

Pero, como sucede casi siempre, los bien dispuestos policías antiterroristas aparecieron para aguarles los planes, quedándose al final ellos acompañados de tan encantadoras féminas. Al final los buenos siempre se llevan a la chica.

Pesca peligrosa

La profesión de pescador es una forma tan honrada como otra cualquiera para ganarse la vida en Britannia e, incluso, con el tiempo uno puede llegarse a hacerse rico y montar su propia flota pesquera, pero... digamos que la suerte no siempre sonríe a todo el mundo. Y si no que se lo pregunten a los pobres pescadores de la imagen que fueron asaltados por toda la fauna marina de Sosaria, hastiada ya de la más que exagerada sobrexplotación pesquera. Vaya susto.



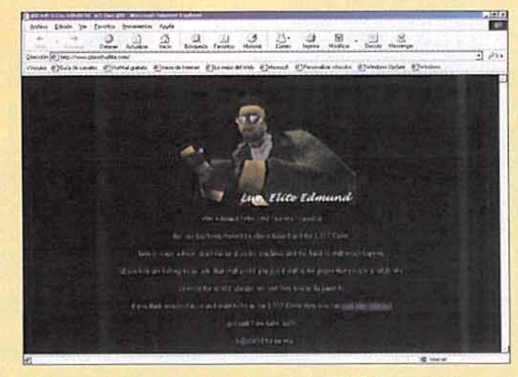
Espada épica

Aquellos que jueguen a «Everquest» sabrán de la existencia del servidor pvp de Tallon Zek, donde debido a la posibilidad de ser asesinado por otros jugadores es más difícil evolucionar a grandes niveles. Es por ello que queremos hacernos eco del logro del temible Kamzan "el campeón" que logró conseguir la, tan ansiada por muchos, espada épica de los guerreros, la mítica Jagged War Blade, cuyas características básicas son las siguientes que enumeramos: 33dmg, 40dly, +10str, +15sta, +10dex, +20 sv disease, +20 sv poison, +20sv magic; además de contar con el nada despreciable efecto Rage Of Zek.



Almogaver

LA WEB del mes



Este mes queremos proponeros como web del mes una interesante página sobre «Counterstrike: Counter Empire» (http://cogollo.net) donde podremos encontrar información actualizada sobre este gran mod de «Half Life», con multitud de mapas, skins y demás útiles.

También, dentro de esta sección nos queremos hacer eco de un hecho lamentable que sucedió ha principios del mes de Abril. La conocida página www.planethalflife.com fue asaltada por un grupo de hackers. El motivo argumentado por este grupo de personas para modificar la página fue que no usaba linux.



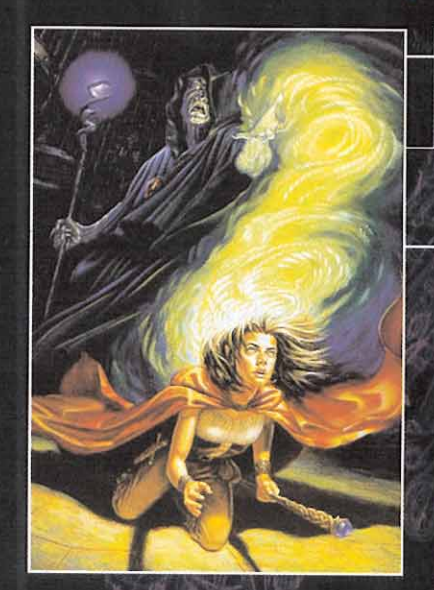
Tu lista

En el ranking de este mes hace aparición por vez primera «Starpeace», primer juego online de sus características en aparecer. Veremos si su presencia es efímera o se convierte en un habitual de la lista. «Quake III» escala un puesto mientras que «Unreal Tourneament» abandona la lista este mes.



- ■ 1- Ultima Online
- ■ 2- Everquest
- ■ 3- Counterstrike
- ■ 4- Diablo II
- ■ 5- Vampire La Mascarada
- ▲ 6- Quake III
- ▲ 7- Starpeace

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



Creación de Personajes en Baldurs Gate II

Cuando llega la hora de la verdad, cuando las cosas se ponen muy feas y no valen ni negociaciones ni conversaciones, es cuando los profesionales de la lucha alcanzan verdadero protagonismo. Y es que en todos los grupos hace falta alguien fuerte que saque de apuros a los "listillos" en los momentos delicados. Este tipo de personajes, a los que dedicamos hoy la sección, engloba tanto a Bárbaros como a Guerreros.

Generalidades sobre la creación

La primera decisión importantes es elegir la raza de nuestro luchador. Estas son nuestras recomendaciones:

-Humano: Buenos tanto para un roto como para un descosido. Útiles para cualquier profesión, no tienen ni bonos ni penalizadores

-Elfos: Bonos de +1 a Espada Larga y Arco, bono de +1 a la Destreza y penalizador de −1 a Constitución. Además, tienen resistencia a los hechizos Encantamiento y Sueño.

-Enano: Bono de +1 a Constitución, penalizador de -1 Carisma y resistencia a la Magia y al Veneno.

-Medio Orco: Bonos de +1 Constitución y de +1 a Fuerza.

En principio, si lo que quieres es un luchador que pegue mucho y tenga bastante resistencia, Medio Orco debe de ser tu elección.

Los humanos tienen la ventaja de poder ser clase dual, es decir, subir 5 o 6 niveles como guerrero y más tarde pasarlo a otra profesión: Guerrero–Ladrón, Guerrero–Mago y Guerrero–Clérigo suelen ser las mejores combinaciones posibles.

El resto de razas tienen la ventaja de poder ser Multiclase, es decir, varias profesiones a la vez. La experiencia sube más lentamente pero merece la pena.

Las más comunes suelen ser Guerrero–Ladrón (apuñalar por la espalda con un x5 y el Thaco de Guerrero suele ser mortal); guerrero–Mago (difícil de llevar por las restricciones de armadura del mago); guerrero-Clérigo (ojo a la restricción de armas de los Clérigos); o combinar 3 profesiones, del tipo Guerrero–Ladrón–Mago (Ojo, son personajes muy débiles al principio, ya que suben niveles muy lentamente). La mejor combinación suele ser Guerrero–Clérigo (o Druida) al que hemos "duado" a nivel 9 de Guerrero, siendo Gran Maestro en Maza. Otra opción es duar un Guerrero Kensai a Mago, también a nivel 9. Sin embargo, quizá la mejor opción de todas sea un dual Guerrero(Berserker)–Mago.

Las características principales de las clases luchadoras son la Fuerza (necesitan una fuerza mínima de 9) para hacer más daño en combate y acertar mejor, la Constitución para tener mas puntos de vida y así aguantar mejor el daño infligido por el enemigo y la Destreza, para tener mejor clase de armadura y mejor acierto en el disparo de proyectiles.



En principio, si lo que quieres es un luchador que pegue mucho y tenga bastante resistencia, medio orco debe ser la raza elegida. Los humanos tienen la ventaja de poder ser clase dual, es decir, pueden combinar profesiones.

TALENTOS DEL LUCHADOR

No vamos a referirnos a todos ellos, porque sería exhaustivo y monótono, sólo haremos referencia a los más especiales.

Todos los talentos de armas son imprescindibles para poder utilizar ese tipo de arma sin penalizadores. Las ventajas por utilizar puntos son las siguientes:

0 casillas: -1 a dar, -1 al daño, 1 ataque por ronda

1 casilla: 0 a dar, 0 al daño, 1 ataque por ronda

2 casillas: +1 a dar, +2 al daño, 1.5 ataque por ronda (3 cada 2 asaltos)

3 casillas: +2 a dar, +2 al daño, 1.5 ataque por ronda (3 cada 2 asaltos)

4 casillas: +2 a dar, +2 al daño, 1.5 ataque por ronda (3 cada 2 asaltos)

5 casillas: +2 a dar, +3 al daño, 1.5 ataques por ronda

-Lucha con armas de 2 manos: Mejora el ataque con este tipo de armas. El primer punto da un +1 al daño y un −2 a la velocidad del ataque. Una segunda casilla proporciona un −2 extra a la velocidad del ataque así como la posibilidad de ejecutar golpes críticos con una tirada de 19 o 20 en el dado (no sólo de 20 como es lo normal).

-Lucha con espada y escudo: Este talento se aplica a CUALQUIER tipo de arma de una mano combinada con escudo. La primera casilla proporciona un −2 a la clase de armadura contra proyectiles, y una segunda casilla un −4.

-Lucha con un solo arma: Una casilla proporciona un −1 a la clase de armadura, así como la posibilidad de ejecutar golpes críticos con una tirada de 19 o 20 en el dado. Una segunda casilla proporciona un −2 a la clase de armadura.

-Lucha con dos armas: Un personaje que utilice 2 armas sin tener desarrollado este talento, sufrirá una penalización de −4 y −8 a dar respectivamente. Una casilla deja estos penalizadores en −2 y −4, y una tercera casilla en 0 y −2.

¿Cuál es mejor? Pues eso depende del tipo de personaje que nos queramos hacer. En principio las armas de 2 manos son las que más daño hacen, pero también son lentas y nos impiden utilizar escudo. La lucha con dos armas es útil si tenemos un muy buen Thaco, para poder golpear varias veces al mismo enemigo. Lucha con espada y escudo es la "típica", y los bonos que proporciona quizá no sean tan buenos como las otras modalidades. Por ultimo la lucha con una sola arma es útil para ladrones que quieran desplazarse escondidos en la sombra, con la idea de intentar apuñalar por la espalda a los enemigos.

BÁRBARO

Es un tipo de luchador sin apenas armadura y más rápido que el combatiente usual.

Como ventajas de profesión tiene un +2 a la velocidad, es inmune al apuñalamiento por la espalda del Ladrón, y tiene la habilidad especial de "enfurecer".

La habilidad de "enfurecer" le proporciona las siguiente ventajas y desventajas (la puede utilizar 1 vez al día por cada 4 niveles de experiencia):

+4 fuerza y +4 Constitución durante 5 asaltos

+2 tiradas de salvación contra magia

Inmune a los conjuros de hechizar, inmovilizar, miedo y drenaje de niveles durante ese tiempo. Sin embargo, como se deja llevar por su "furia destructora", se le aplica un penalizador de 2 a su clase de armadura, siendo más fácil acertarle.



Una de las desventajas del guerrero es que no puede especializarse en armas de ataque a distancia, y que al acabar el estado de rabia quedará agotado y a merced del enemigo.

Los asesinos de magos, son una profesión muy limitada, aunque útil al final del juego.

A nivel 11 Los Bárbaros ganan un 10% de resistencia contra daño cortante (espadas), perforante (lanzas), contundente (mazas) y de proyectiles. A partir de ahí, y cada 4 niveles posteriores, ganan un +5% adicional.
También tienen más vida que los guerreros normales, ya que a cada nuevo nivel lanza un dado de 12 en vez de un dado de 10.
Sin embargo, también tienen sus inconvenientes; No puede utilizar armadura completa ni de placas (lo que se refleja en su baja clase de armadura). No pueden especializarse en talentos marciales, como por ejemplo los guerreros. Es decir, pueden tener un máximo de 2 puntos por cada talento.

GUERRERO

El combatiente estándar. Podemos elegir entre tres kits (o subclases) diferentes para esta profesión, a saber:
-Guerrero estándar: No tiene ventajas ni desventajas propias de kit, salvo la que les da su elección de profesión de guerrero. Si no quieres tener restricciones (pero tampoco ventajas), esta es tu elección.
-Berserker: Este tipo de guerrero puede entrar en un estado de salvajismo que hará que sus habilidades de ataque y daño suban mucho. Tienen la habilidad de "enfurecer" 1 vez al día por cada 4 niveles de experiencia. Este "enfurecer" le proporciona las siguientes ventajas: +2 a Fuerza y +2 a Constitución durante 5 asaltos, gana un -2 a la clase de armadura y es inmune a los conjuros de Hechizar, Inmovilizar, Miedo, Laberinto, Cautiverio, Atontar y Dormir. Además, gana +15 puntos de vida temporales que duran hasta que finaliza el estado de rabia.

Como desventajas destaca que no puede especializarse en armas de ataque a distancia (proyectiles) y al acabar el estado de rabia quedará agotado (-2 ataque y daño y +2 a la clase de armadura). Este tipo de Guerrero es muy parecido al Bárbaro.

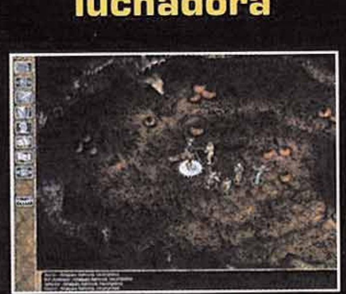
-Asesino de Magos: Este tipo de Guerreros está especialmente entrenado para el combate contra criaturas que utilizan la magia. Cada golpe certero impone un 10% acumulativo de probabilidades de que la víctima falle sus conjuros. Además, gana un +1% acumulativo de resistencia a la magia por nivel de experiencia. A cambio de estas ventajas como objetos mágicos sólo podrá utilizar armas y armaduras. Esa profesión es algo limitada, ya que las desventajas, quizá, superan a las ventajas. Sin embargo, la resistencia a la magia se nota mucho en el combate, sobre todo en las últimas fases del juego, más complicadas.
-Kensai: Guerreros heroicos especialmente entrenados en el arte de la espada, rápidos y mortales. Ganan un +1 al ataque y un +1 al daño por cada 3 niveles de experiencia, ganan un –2 a la clase de armadura, también ganan un –1 a la velocidad por cada 4 niveles de experiencia y pueden utilizar habilidad "Kai" una vez al día por cada 4 niveles de experiencia.
Esta habilidad "Kai" dura 10 segundos y es un estado mental en el que consigue que todos los ataques inflijan daño máximo. A cambio de todo esto, el Kensai no puede utilizar armas de proyectil, y no puede llevar ningún tipo de armadura, ni guantes ni brazaletes de defensa ni de ningún otro tipo.

C.N.N.

La raza de los humanos es, sin duda, la más compensada de todas las razas, en sus valores iniciales, a la hora de crear un personaje de la clase luchadora



El bárbaro apenas usa armadura y es mucho más rápido que el combatiente usual.





El berserker es un tipo de guerrero que puede entrar en estado de salvajismo, lo que multiplicará sus habilidades de ataque y de daño.

Servidores **gratuitos**

Me llamo David, y escribo esto para reivindicar los servidores gratuitos, que últimamente están apareciendo, para juegos online masivos, como «Ultima Online», que es el caso que nos ocupa. Yo era jugador del servidor oficial, y tuve que dejarlo a causa de la subida del dólar, que tanto daño nos hace a los usuarios europeos. Estos servidores gratuitos, aunque es verdad, que no llegan a tener la calidad de los oficiales, se acercan casi a un noventa por ciento, y sin pagar un duro. Con esto también quiero responder a declaraciones de programadores y agentes de marketing de empresas que han desarrollado juegos como «Ultima Online», «La Prisión», «Everquest», etc. Siempre se escudan en la cuota mensual, o mejor dicho la justifican, por "gastos del servidor", o también por el hecho, según ellos, de que son juegos que están en constante mejora. Eso es mentira: Sus famosas mejoras, no son mas que parches que arreglan fallos del juego, que ya tendrían que estar solucionados antes de ponerlo en la calle. Y segundo, de qué mejoras hablan, si cuando sale una ampliación, ejemplo de «Everquest», siempre la tienes que volver a pagar. ¿Cuál es la justificación entonces de la cuota mensual?
Eso es todo lo que quería decir, y a ver si los propietarios de los servidores oficiales toman ejemplo, y ya que pagamos una pasta por los juegos, que luego no se tenga que pagar cuota, o por lo menos, sean mucho más baratas.

David

Muy interesante la reflexión que nos haces sobre los servidores de pago; a veces los cambios en la moneda resultan desesperantes. Esperemos que esto se solucione con la aparición del euro. Sobre los servidores gratuitos, decirte que desde las compañías se están interponiendo demandas contra cada uno de ellos de los que tienen noticia. Esperamos que tomen nota para que los futuros lanzamientos («Anarchy Online», «Shadowbane», «Camelot», «Atriarch» y familia), no precisen parches para arreglar fallos, sino tan sólo para añadir cosas nuevas; y, por qué no, para que se replanteen las estrategias de lanzamiento de las expansiones. Difícil se nos antoja, pero bueno..

Nuevo **clan**

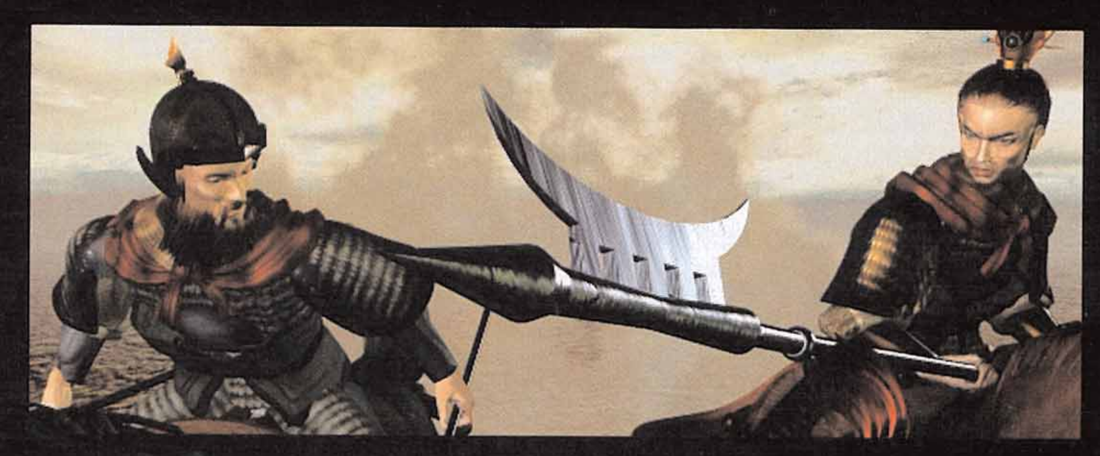
Hola Almogaver, te mando este mail como presentación de nuestro clan para juegos online de PC. Lo fundamos en Agosto de 2000 con MatrixD y Ziclope... y bueno desde entonces hasta ahora hemos ido puliendo nuestra web y mejorando los horizontes del clan. Nos podéis visitar en www.cdiablillo2.com o en el irc-hispano (#clan-diablillo2), donde siempre habrá alguien dispuesto a jugar (hemos superado los 250 miembros!). Ahora estamos muy metidos en dos juegos online que arrasan en España: «La Prisión» y «Ultima Online». Tenemos previsto iniciarnos en «Everquest» pero no estamos muy seguros. Bueno a ver si nos podemos ver en alguno de estos juegos. Mi nick de guerra es Genius.
¡Seguid así con la Zona Online!

Genius

Hola, Genius, como siempre desde la Zona Online queremos dar todo el apoyo necesario para impulsar a los clanes españoles en el mundo de los juegos online. Damos la bienvenida a vuestro clan y os deseamos lo mejor en vuestras andaduras virtuales por esos mundos de Dios, que son los juegos online, tanto los persistentes como los que permiten jugar partidas en las que probar nuestras habilidades con las de nuestros amigos.

El destino del Dra

• CPU: Pentium II 233 MHz
• RAM: 32 MB
• HD: 270 MB
• Tarjeta 3D: No (Recomendada 8 MB compatible DX7)
• Multijugador: Sí (Red Local, Internet)



• Compañía: Overmax Studios / Eidos • Disponible: PC • Género: Estrategia

Quizá la forma más sencilla de definir «El Destino del Dragón» de forma que todo el mundo comprenda de qué tipo de programa estamos hablando sería diciendo que es una versión oriental de «Age of Empires». Pero aunque es cierto que los parecidos entre ambos títulos son más que evidentes, esa afirmación no haría del todo justicia a un programa de estrategia que introduce en un género sobreexplotado una gran cantidad de ideas originales.

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

El Destino del Dragón» es un juego de estrategia en tiempo real, heredero del célebre «Age Of Empires» en el sentido de que combina a partes iguales la creación y el control de un ejército con la gestión de recursos y el desarrollo de una o más bases dentro de una ambientación histórica. En concreto, el juego está inspirado en hechos reales de la historia de China y reproduce el periodo denominado como de Los Tres Reinos, en el que tras una larga sucesión de guerras el imperio chino se fragmentó en tres reinos independientes enfrentados entre sí. La novedad en este aspecto es que «El Destino del Dragón» posee un rigor histórico poco habitual en otros títulos del género, algo que hay que agradecer a la compañía Overmax Studios que lo ha programado y que, en principio, debe de saber bastante de la historia de China teniendo en cuenta que su sede está allí. Este rigor se pone de manifiesto en forma de abundantes textos que nos describen la historia china o la biografía de los generales de aquel conflicto que participan en el juego. Pero también en el diseño de unidades y edificios que ha sido realizado reproduciendo con precisión el estilo imperante en aquella época.

AMPLIANDO EL ESCENARIO

No obstante, a pesar de que esta precisión histórica es sin duda refrescante y bienvenida, en especial si tenemos en cuenta que lo oriental está últimamente muy de moda, no es la única virtud del juego, y es que los programadores de «El Destino del Dragón» han introducido una larga serie de conceptos muy originales que lo convierten en una oferta a tener muy en cuenta en un género que no se caracteriza precisamente por su frescura.
Uno de los conceptos más interesantes y

La estrategia según l

...gón: Los tres reinos

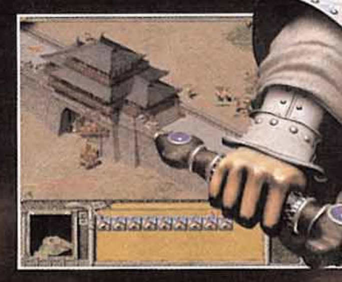

Podremos introducirnos en el juego mediante un completísimo tutorial, perfectamente traducido y doblado al español.


La única forma de abastecer a nuestras tropas fuera de su ciudad será construyendo campamentos de abastecimiento.


Usando estos edificios entraremos y saldremos de los mapas secundarios en los que se encuentran las ciudades.

Un largo asedio





En «El Destino del Dragón» todas las bases, la nuestra y las de nuestros enemigos, aparecen por defecto rodeadas de una gruesa muralla y su correspondiente portón, de forma que en la mayoría de las ocasiones la parte más difícil a la hora de derrotar a un oponente será entrar en su base, ya que una vez pasada la muralla, el punto más fácil de defender, el resto suele ser "pan comido". Esto tiene como consecuencia que en el juego abunden las situaciones de asedio, con todo lo que ello implica: pesadas máquinas de guerra, como catapultas y ballestas, para romper las defensas, escaleras para pasar por encima y, sobre todo, largos combates de desgaste en los que los campamentos y las líneas de suministros se convierten en algo esencial. Es cierto que para aquellos jugadores que se acerquen a la estrategia de forma ocasional este tipo de combates puede convertirse en algo aburrido, pero los verdaderos aficionados sin duda disfrutarán ante la posibilidad de entablar este tipo de enfrentamientos en los que intervienen muchísimos factores además de la simple y evidente superioridad numérica.





novedosos de «El Destino del Dragón» es la introducción de un sistema de mapas múltiples que, para comprenderlo, podríamos imaginar como un mapa grande con puertas a otros mapas secundarios más pequeños. El mapa grande representa el entorno central del juego, y es una zona de tránsito en la que no se pueden construir edificios y que cuenta con unas estructuras bastante grandes que simbolizan las fortalezas de los jugadores en conflicto. Si ordenamos a nuestras unidades que entren a una de estas estructuras "saltarán" a un mapa secundario más pequeño en el que se encuentra la base de uno de los jugadores y donde sí se pueden construir con normalidad todos los edificios.

Este sistema, que multiplica la superficie de juego sin necesidad de recurrir a mapas gigantescos, resulta perfectamente manejable gracias a que el interfaz para alternar entre un mapa y otro está desarrollado de manera ➤

los que la inventaron


A lo largo del juego irán ocurriendo desgracias naturales, como epidemias o terremotos, y tendremos que intentar paliar sus efectos todo lo posible.


Para poder reclutar héroes tendremos antes que construir una taberna, pero incluso así sólo podremos reclutar uno al mes.


Repartidas por el mapa hay estatuas de Buda y sus respectivas cabezas. Si conseguimos unir las unas con las otras obtendremos bonificaciones.

muy inteligente. Así, en la esquina inferior derecha de la pantalla veremos un minimapa del mapa principal, mientras que en la esquina izquierda aparecerá el minimapa de uno de los mapas pequeños. Para cambiar este último bastará con pulsar sobre uno de los botones situados al lado de él. Luego, con sólo pulsar con el ratón sobre uno de estos dos minimapas, la pantalla pasará a centrarse inmediatamente sobre ese lugar sin importar dónde esté.

ALIMENTAR A UN EJÉRCITO

Otro de los hallazgos del juego lo tenemos en el sistema de recursos, ya que a diferencia de la mayoría de juegos en los que manejamos dos o a lo sumo tres recursos diferentes, aquí utilizaremos hasta siete recursos que habrá que obtener de muy diferentes maneras. Así, mientras que la madera y el acero los obtendremos directamente de los árboles y las minas, el trigo y la carne los produciremos en las granjas, asignando a éstas una número suficiente de trabajadores. Estos dos últimos recursos se convertirán, respectivamente, en vino y en comida tras ser manipulados en los talleres a los que también habrá que asignar trabajadores. Por último, el oro lo obtendremos de los impuestos en una cantidad que dependerá de la tasa que decidamos fijar, siempre a sabiendas de que cuanto más alta sea ésta más descontentos estarán los pobladores de la ciudad.

Resulta especialmente interesante que todos estos recursos salvo el oro se almacenan por separado en la ciudad en la que se producen, así que cuando lleguemos a controlar más de una ciudad tendremos que producir en cada una de ellas los recursos necesarios para desarrollarla. Eso sí, para mayor realismo existirá la opción de enviar trabajadores, a pie o a caballo, de una ciudad a otra cargados con los materiales que sean necesarios.

En este sentido, también es muy importante que todas las unidades militares deben tener un suministro continuado de recursos, en concreto vino y comida, porque si no comienzan a perder fuerza y, con ella, rapidez y potencia en sus ataques. Mientras están dentro de una de nuestras ciudades, este suministro se produce de manera automática desde los almacenes, pero en el momento que salen de ella nos tenemos que encargar manualmente de aprovisionarles. La forma de hacerlo es mediante unos carros que se pueden desplegar en un lugar determinado y convertirse en campamentos, en los que nuestras unidades pueden entrar para recuperarse. Estos campamentos, que son las únicas estructuras que podemos construir en el mapa principal, necesitan a su vez que se repongan sus recursos o, en cuanto estos se agotan, se vuelven inservibles. Esto se consigue, una vez más, mediante una cadena de trabajadores que van y vienen desde el campamento a una de nuestras ciudades.

Este sistema además de ser bastante original en el género de la estrategia en tiempo real, afecta drásticamente a la jugabilidad, introduciendo por vez primera la necesidad de mantener una verdadera línea de suministros en marcha, algo que ha provocado la pérdida de innumerables guerras a lo largo de la historia.

LA GUERRA ES COSA DE HÉROES

Menos original, pero igualmente importante, es el uso que se hace en «El Destino del Dragón» de las unidades especiales, popularmente conocidas como "héroes". En el juego que nos ocupa estos héroes, que como es habitual son mucho más poderosos que las unidades normales y además se siguen desarrollando gracias a la experiencia, tienen un papel muy importante en base a la gran cantidad de funciones que pueden desarrollar. En primer lugar hacen las veces de generales, y las tropas puestas a sus órdenes no sólo ganan bonos en diversas características sino que reducen su necesidad de suministros. Además, muchos de ellos poseen la capacidad de lanzar hechizos, desde unos bastante sencillos que aumentan la fuerza y la defensa de una unidad hasta poderosos ataques ígneos, pasando por habilidades de camuflaje e infiltración o por trampas que se pueden colocar al paso del enemigo. Por último, pero no menos importante, algunas de las posibilidades básicas de gestión del juego, como las opciones de diplomacia o las investigaciones tecnológicas avanzadas, no podrán llevarse a cabo hasta que hayamos designado un héroe como "ministro" de ese campo en cuestión.

Es interesante destacar que los héroes son en realidad mercenarios, ya que para unirlos a nuestras filas tendremos que ir a la taberna y pagar una cantidad de oro bastante elevada por contratar sus servicios. Para reflejar esta condición los héroes poseen una característica que mide su lealtad y que, de llegar a un nivel mínimo, puede hacer que nos abandonen o, en el peor de los casos, que nos traicionen. Para evitarlo tendremos que donarles cierta cantidad de oro periódicamente o bien asignarles un título oficial, como "General de los ejércitos del



A Dios rogando...



Una de los edificios más útiles del juego es el templo, ya que nos permitirá hacer uso del poder divino en nuestro beneficio realizando hasta doce sacrificios diferentes de efectos muy variados. Estos sacrificios, que no podrán ser realizados hasta que no hayamos designado a un héroe para el cargo de Oficial de sacrificios, tendrán un elevado coste en recursos pero sus efectos influirán de forma decisiva en el juego. Entre los sacrificios más interesantes están el que hace que todos nuestras unidades, estén donde estén, reciban una bonificación a la fuerza, o el que hace que las penalizaciones por falta de suministros desaparezcan. Usados con habilidad y en el momento apropiado estos sacrificios pueden decidir por sí mismos el curso de la partida y darnos la victoria.





¡A caballo!



Las unidades militares básicas del juego son los espadachines, los arqueros y los lanceros, cada uno de los cuales, como es habitual, con sus propios beneficios y desventajas. Para producirlas tendremos que enviar a habitantes sin ninguna otra ocupación a uno de los tres barracones de entrenamiento, de donde saldrán convertidos en soldados. Hay que destacar que tras pasar un periodo de tiempo largo fuera de la ciudad los soldados irán perdiendo puntos de entrenamiento, de forma que cada cierto tiempo tendremos que volver a hacer pasar a nuestros soldados por los barracones para que se "reciclen" y recuperen sus estadísticas originales.

También resulta interesante que estos tres tipos de unidades se pueden convertir en caballería sin más que seleccionarlas y pulsar sobre un caballo, lo que les otorga una gran versatilidad. Para conseguir caballos podemos o bien producirlos en un establo, con el consiguiente coste de materias primas, o bien matar a un enemigo que vaya montado de forma que su montura quede libre para el primero que desee usarla. Los caballos también pueden ser utilizados por los trabajadores en el transporte de recursos para mover cantidades mayores y a mucha más velocidad.













Modo multijugador

«El Destino del Dragón» puede ser jugado por hasta ocho personas a través de Internet o de una red local y, de hecho, la moderada inteligencia de los oponentes computerizados hace de este tipo de partidas la mejor forma de disfrutar en toda su extensión de las múltiples posibilidades estratégicas del juego. Desgraciadamente, existe un problema en las partidas multijugador que hace que la diversión sea mucho menos intensa de lo que podría llegar a ser, y es la imposibilidad de dar órdenes con el juego en pausa, cosa que sí que puede hacerse al jugar contra la máquina. Es cierto que en juegos mas sencillos esta característica no es necesaria, ni siquiera deseable, pero en éste la complejidad de las alternativas disponibles así como la necesidad de tener que controlar más de un mapa simultáneamente la convierten en algo casi imprescindible. No quiere esto decir que no merezca la pena desafiar a tus amigos a una partida de «El Destino del Dragón», pero prepárate a lanzar abundantes improperios cada vez que no te dé tiempo a atender a un mensaje del ordenador porque estás muy ocupado combatiendo en dos mapas a la vez.

Norte", o bien "Comandante de las fuerzas navales", con la precaución de que estos nombramientos no provoquen rencillas ni envidias posteriores.

COMPLEJIDAD Y JUGABILIDAD

«El Destino del Dragón» posee otras muchas cualidades interesantes, como la posibilidad de comerciar en los mercados con vendedores neutrales que recorren todas las ciudades de forma que los precios para todos los jugadores se vean afectados por lo que nosotros vendamos o compremos, la abundancia de avances tecnológicos disponibles, la capacidad de los soldados para volver a convertirse en trabajadores temporalmente, o la posibilidad de alcanzar la victoria por otros medios diferentes a los militares, como son los diplomáticos o los económicos; pero al fin y al cabo todas redundan en lo mismo: un juego enormemente complejo, con muchísimas posibilidades en el que casi todas las variables están interrelacionadas, de manera que si descuidamos un único aspecto, ya sea la defensa, la producción, las líneas de suministros o la moral de nuestros hombres, todo corre el riesgo de irse al garete. Y lo más interesante de todo es que esto se ha conseguido introduciendo ideas originales y no extrayendo conceptos de los tres juegos clásicos del género y combinándolos, algo que se ha visto demasiado últimamente en muchos juegos mediocres.

¿Quiere todo esto decir que nos encontramos ante un juego impecable? Desgraciadamente no, y es que de forma incomprensible «El Destino del Dragón», tras conseguir un éxito indiscutible en algunos de los aspectos tradicionalmente más complejos en la estrategia en tiempo real, como son la originalidad y la complejidad, falla de forma clamorosa en aspectos menores, probablemente a causa de la relativa inexperiencia de la compañía Overmax en el mundo de los videojuegos. Así, por ejemplo, nos encontramos con que la niebla de guerra vuelve a ocultar por completo, en negro, las zonas del mapa que hemos abandonado durante un cierto periodo de tiempo, en vez de seguir mostrándonos el mapa de forma difusa, como es habitual en todos los juegos del género. Además, si desactivamos la niebla lo que sucede es que todo el mapa pasa a ser visible automáticamente, ¡incluyendo las unidades enemigas!, de manera que podemos ver lo que hacen nuestros oponentes en todo momento. Igualmente, la IA de los enemigos es bastante simple, ya que incluso en el nivel de mayor dificultad no saca, ni de lejos, todo el partido posible a la gran complejidad del juego. Por otra parte, el juego utiliza uno gráficos 2D bonitos, pero bastante anticuados, con unos edificios cuyos diseños resultan sorprendentemente similares a los de las civilizaciones orientales de «Age Of Empires» y, que carece, prácticamente por completo, de cualquier efecto visual.

Estos y otros pequeños fallos, que se nos antoja hubieran sido bastante sencillos de resolver, hacen que un juego con todas las papeletas para marcar un antes y un después pierda muchos enteros en su valoración final. Aun así, aquellos que sepan pasar por alto esos aspectos y se centren en los aspectos positivos del juego disfrutarán de una experiencia estratégica de una riqueza y una variedad muy poco frecuentes.

J.P.V.

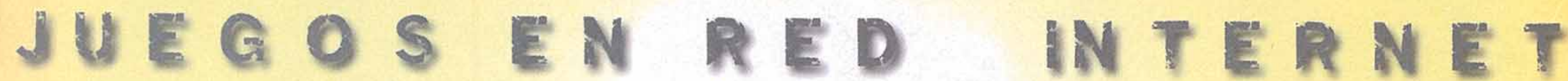
OJO CON LA INSTALACIÓN

Hemos detectado un problema al instalar el juego que provoca que la aplicación falle al intentar arrancarla por primera vez. Afortunadamente es un problema fácil de solucionar, aunque si no das con ello enseguida puedes volverte loco intentando averiguar qué pasa. Resulta que al instalar el juego en español el directorio de destino por defecto se llama "El Destino del Dragón", con acento en la "o", y claro está, el programa no consigue acceder a ese carácter tan "extraño". Para evitar problemas, cuando el programa de instalación te pregunte cambia el nombre del directorio por uno sin acentos y verás como funciona perfectamente.

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	85

La cantidad de elementos novedosos introducidos suponen una bocanada de aire fresco en el masificado y oxidado género de la estrategia en tiempo real. Algunos fallos menores afean lo que podría haber sido un trabajo irreprochable. La jugabilidad de este título es enormemente rica gracias, sobre todo, a la gran variedad de opciones que ofrece.

puntuación total **82**





Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

www.confederacion.com

Prueba Desperados en tu Sala Confederación más próxima y podrás participar en el sorteo de un viaje para dos personas con todos los gastos pagados a Gran Canaria o ser uno de los afortunados en llevarte el juego gratis. ¡El poblado vaquero de Sioux City en San Bartolomé de Tirajana y las increíbles playas de Maspalomas te están esperando!

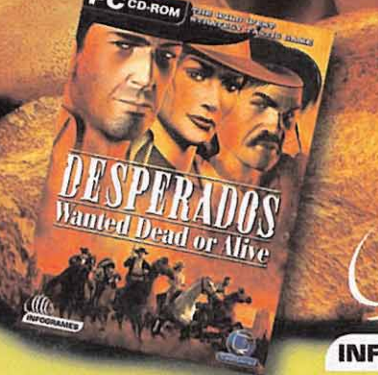
ALCALÁ DE HENARES C/ Mayor, 58 Tel.: 918 802 692 area51@confederacion.com	ALCOBENDAS C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 Tel.: 916 520 387 pegaso@confederacion.com	BENIDORM C/ Tomás Ortuño, 80 Tel.: 966 806 982 templarios@confederacion.com	CASTELLÓN Av. Rey Don Jaime, 43 Tel.: 964 340 053 solaris@confederacion.com	ELCHE (Alicante) C/ Alfonso XII, 20. Local B. Tel.: 965 459 395 phobos@confederacion.com
FUENGIROLA (Málaga) Ed. Windsor Park Av. Jesús Santos Rein, 19 Tel.: 952 666 663 memorycall@confederacion.com	GIRONA C/ Emili Grahit, 63-67 Tel.: 972 224 729 rocket_factory@confederacion.com	GRANADA C/ Luis Braille, 8 Tel.: 958 258 820 nova@confederacion.com	LOGROÑO Avda. Doctor Múgica, 6 Tel.: 941 287 089 vastagos@confederacion.com	MADRID-Callao C/ Preciados, 34 Tel.: 915 238 011 recios@confederacion.com
MADRID-Moncloa C/ Meléndez Valdés, 54 Tel.: 915 500 250 deimos@confederacion.com	MÁLAGA Pº de los Tilos, 30 Tel.: 952 362 856 raptors@confederacion.com	MÓSTOLES Avda. Portugal, 8 Tel.: 916 171 115 rebel_moon@confederacion.com	MOTRIL C.C. RADIO VISIÓN C/ Nueva, 44 Tel.: 958 600 434 ext. 208 radi@confederacion.com	PAMPLONA C/ Iturrama, 28 (trasera) Tel.: 948 198 031 hackers@confederacion.com
PAMPLONA (Barañain) Av. de Pamplona, 33 Tel.: 948 074 447 dock_bay@confederacion.com	SAN SEBASTIÁN Avda. Isabel II, 23 Tel.: 943 445 660 shogun@confederacion.com	VALENCIA C/ Ribera, 8 Tel.: 963 940 311 falcons@confederacion.com		

PRÓXIMA APERTURA: BARCELONA

Servicio Atención al Cliente: 902 152 318 y atencion_cliente@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

Para jugar en Internet
msn Confederación
www.msnconfederacion.com





Promoción válida desde el 1 al 31 de Mayo de 2001. No acumulable a otras promociones u ofertas. Consulta las bases en el dorso del cupón de participación que encontrarás en las Salas Confederación abajo indicadas. Sorteo a ser realizado en los 15 días posteriores a la finalización de la promoción. Premio no canjeable por dinero. No estando en su ánimo, Confederación y Engine Technology se reservan el derecho de cancelar total o parcialmente esta promoción. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Parece que la recién estrenada primavera se está mostrando un tanto tacaña en cuanto a número y calidad de lanzamientos en el mundo de los juegos. Los últimos treinta días no han sido pródigos en cuanto a la cantidad, aunque ciertos ejemplos de calidad, como «Tribes 2», «Mechwarrior 4» o el más que sorprendente «Adventure Pinball» se sitúan en el grupo de las ansiadas excepciones que confirman las reglas. Parece que estamos a punto de entrar, si no lo hemos hecho ya, en ese período de transición a la espera de las grandes ferias, en este caso el E3, a partir de las cuales las compañías se empiezan a "desmandar" y abren la caja de las sorpresas, y nos saturan de títulos y más títulos. Mientras tanto, y como ya se ha mencionado, alguno de los títulos que encontraréis en las siguientes páginas podrá servir como un estupendo medio para amenizar la espera, mientras llega la nueva avalancha. Aunque, pese a todo, ejemplos como los mencionados o el también muy esperado «Heart of Winter», o el no menos deseado «Fallout Tactics» lleguen a colmar las expectativas de muchos de nosotros... Bueno, quizá, después de todo, no estemos ante un mes tan flojo como pueda parecer...

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

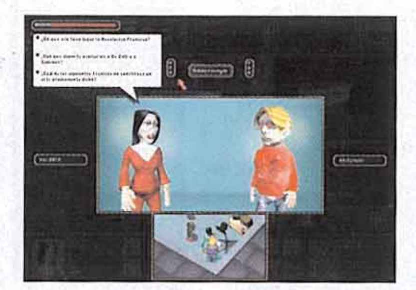
90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...

TV Star

Cómo ser un trepa



- Compañía: **MONTECRISTO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No • **HD:** 250 MB



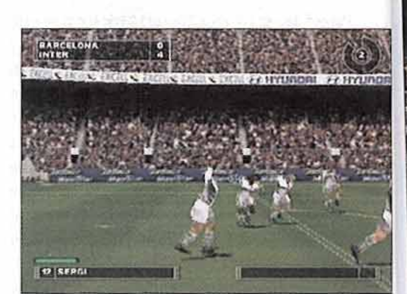
Monte Cristo una vez más vuelve a desarrollar juegos en los que la inteligencia y la astucia son requisitos imprescindibles para lograr el éxito. Esta vez nos propone como argumento principal conseguir convertirnos, empezando desde los escalafones más bajos de una cadena de televisión, en una rutilante estrella o por qué no en el gerente de la cadena. Las cuestiones más empresariales suelen ser la tónica dominante en casi todos los argumentos expuestos por esta compañía para sus juegos, y el título que nos ocupa no es una excepción. Los personajes están representados en 3D y los escenarios son coloridos y agradables. De todas formas el acabado gráfico no es demasiado satisfactorio, dejándose muchos detalles en el tintero. Además los diálogos de los personajes son repetitivos y la inteligencia artificial no es en ningún momento capaz de sorprendernos con alguna maniobra distinta de las predecibles. De esta forma, a medida que pasa el tiempo, el juego se va volviendo monótono, no sólo por la pobreza de detalles en general, sino por la mecánica que nos obliga a realizar una y otra vez los mismos pasos. «TV Star» encarna el enfoque que Montecristo está dando a todas sus creaciones y que no resulta demasiado completo ni original

I.P.P. **45**

European Super League

La liga de los grandes

- Compañía: **VIRGIN INTERACTIVE**
- Disponible: **DREAMCAST, PSOne, PC**
- V. comentada: **DREAMCAST**
- Género: **DEPORTIVO**



Uno o cuatro jugadores • Se recomienda Visual Memory • Compatible con Vibration Pack.



«European Super League» propone a todos los aficionados del fútbol jugar en la liga europea que trataron de implantar los dirigentes de los equipos más importantes de nuestro continente. Real Madrid, Ajax, Juventus, Bayern de Munich. . . y otros tantos clubes de renombre se unen en una liga donde la calidad está presentes en todo momento.

A pesar de los muchos títulos de fútbol del mercado, «European Super League», propone un argumento fuera de lo habitual, ya que la competición que reproduce es una posibilidad cuya implantación definitiva está siendo realmente estudiada por los dirigentes. La versión de Dreamcast es un alarde de calidad gráfica en todas sus líneas y, construida bajo un engine sólido, muestra movimientos suaves y estudiados de todos los futbolistas. La inteligencia artificial no está a la altura de su motor, a pesar de no ser desastrosa como en muchos

Globetrotter

Viajar es un palcer



- Compañía: **DEADLINE GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **JUEGO DE TABLERO**



CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 15 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Recorrer las ciudades más importantes y bellas del mundo ahora es bien sencillo si entras en el club Globetrotter. La mecánica del juego es conseguir los objetivos que se marcan en cada misión, recorriendo para ellos las ciudades necesarias e intentando sobrevivir como en la vida real, además de dormir, comprar y trabajar para conseguir el dinero que nos servirá para cumplir los objetivos. La forma de ganar dinero se basa en un sistemas de preguntas, clasificadas por temas. La jugabilidad del título puede considerarse alta, ya que resulta entretenido e incluso educativo. «Globetrotter» presenta un entorno similar al de un juego de tablero, en el que los mapas de las distintas ciudades sirven de base y el personaje protagonista podría considerarse la ficha. El aspecto gráfico no está muy cuidado en cuanto a detalles y efectos, aunque desde luego no es el objetivo del juego intentar atraer adeptos por su presencia sino por su enorme jugabilidad y por la sencillez de su manejo. Estamos por tanto frente a un título que promete grandes dosis de entretenimiento, que no destaca por su tecnología, pero que sin duda puede suponer una fuente de aprendizaje, mientras recorremos ciudades como París, Barcelona o Londres.

P.L.L **64**

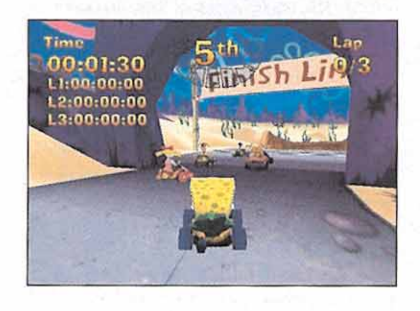
Nicktoons Racing

Otra de dibujos

- Compañía: **HASBRO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



CPU: Pentium 166 MHz MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 20 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No. • **HD:** 50 MB



Una vez más nos encontramos con un título en el que los protagonista son dibujos animados de diversas series televisivas. En el juego habrá que disputar una serie de carreras contra otros coches. Con sus cuatro modos de juego, "Cup", "Time Trial", "Race for Fun" y "Relay", se quedan cubiertas prácticamente todas las posibilidades. Pero si echamos un vistazo atrás, nos encontramos con que bien podría ser una copia de tantos otros títulos en los que los personajes de las series infantiles se perfilaban como los protagonistas de estas endiabladas carreras en las que los objetos del camino servían para impedir el avance de los contrarios. Como ejemplos, baste citar títulos como «Teleñecos Racemania» o «South Park Rally». Un número tan grande de títulos disponibles en el mercado con este argumento nos obliga a preguntarnos si conservarán su poder adictivo o comenzarán a caer en el olvido por la monotonía de sus argumentos y de su desarrollo de juego.

P.L.L. **55**



otros títulos del género. Los distintos modos de juego presentes (Partido Amistoso, Torneo, Liga Personalizada y Superliga Europea), junto con el entrenamiento, suponen un amplio abanico de posibilidades para pasar una buena y completa tarde de fútbol.

Además, por si todo esto fuera poco, las alineaciones son reales y están actualizadas a la temporada en curso. El juego también incluye distintas opciones para definir la estrategia de nuestro equipo. Estamos frente a un título donde la calidad gráfica y la jugabilidad están a la altura de los grandes del género, reproduciendo además un tipo de competición muy curiosa y polémica, aunque hoy por hoy, inexistente.

A.L.C. **75**

Rugrats in Paris. The movie

Pequeños trotamundos

- Compañía: **MATTEL INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Como en muchos otros títulos, los personajes protagonistas de este videojuego están sacados de una de las series infantiles más exitosas de nuestro panorama televisivo. Y es que la serie «Rugrats: Aventuras en pañales» nos muestra la vida de una pandilla de pequeños protagonistas de aspecto afable y un poco desaliñado. En este juego, los pequeños personajes se encuentran en el interior de un parque de atracciones con mil historias que contar y caminos que recorrer. A pesar de ser una aventura gráfica, ésta se encuentra lo suficientemente equilibrada en su dificultad como para poder ser jugada por los más pequeños de la casa, objetivo primordial del juego. Quizá sea excesivamente fácil para un adulto, pero se trata de un título orientado al público menudo. Sin embargo el idioma (el juego sólo está en inglés) no acompaña en absoluto a la línea marcada. En cuanto a su calidad de desarrollo, poco se puede comentar. El entorno gráfico es el propio de la serie de televisión, sencillo y con la estética de los dibujos animados, aunque los movimientos de los personajes no son muy buenos.

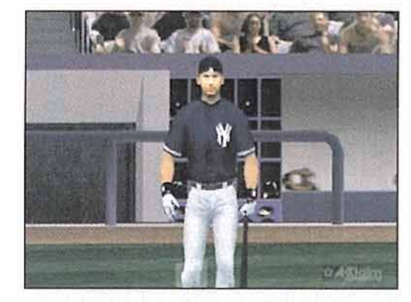
I.S.A. **50**

All Star Baseball 2002

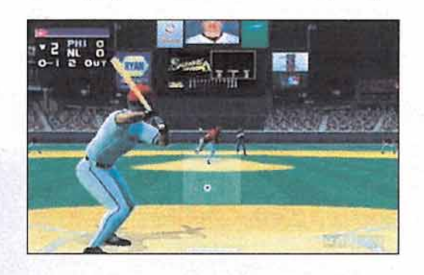
Strike uno

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **DEPORTIVO**

Uno a cuatro jugadores • Se recomienda Tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock



Dos equipos salen por el túnel de vestuarios dispuestos a correr a la velocidad del viento, dando vueltas al campo y bateando la pelota lejos del alcance de los guantes de cuero del contrario.
El dominio de la táctica es sin duda necesario para ganar partidos, aunque sin un buen bateador, no hay tácticas que valgan. Entre los modos de juego existentes en el menú principal



–"Quick Play", "MLB Play" y "Home Run Derby"– existe una opción en la que podemos practicar el bateo y garantizar así más carreras en el marcador durante el partido. Tácticas, formaciones, lanzamientos con efectos del pitcher..., casi todos los elementos están reflejados con gran realismo en el juego. Además los movimientos de los jugadores y la calidad gráfica del título comienzan a estar a la altura de lo que se espera de PlayStation 2. Aún así, todavía se echan de menos mejores efectos gráficos, que son los que en definitiva marcan el límite entre los juegos normales y los grandes juegos. Si eres aficionado al baseball y lo que te importa es pasar un rato divertido practicando tu deporte favorito sin necesidad de acelerar el corazón, este es, sin duda, tu título.

I.P.P. **70**

HBO Boxing

Golpe bajo

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PSOne**
- Género: **DEPORTIVO**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock

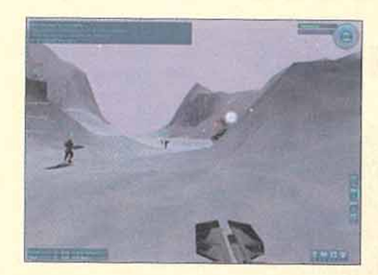




Puñetazos, agarrones, gritos, abucheos. . ., todos los ingredientes necesarios para combatir encima de un cuadrilátero están incluidos en este título. El boxeo extendido a lo largo y ancho de nuestro planeta no podía escapar a Playstation. A rasgos generales no se trata de un título excepcional, con unos gráficos aceptables aunque sin grandes alardes, buena música a cargo de Roy Jones Jr. y la posibilidad de ver en un combate cuerpo a cuerpo a dos féminas con carácter y garra; y es que en la realidad la práctica de este deporte está casi exclusivamente limitada al sexo masculino. Con tan sólo tres modos de juego, "Quick Bout", "Single Bout" y "New Career", parece quedarse corto en cuanto a opciones ya que se echa en falta alguna que otra posibilidad que permitiera mover apuestas o caracterizar a nuestro propio personaje. Los golpes disponibles en un asalto son diversos y con una representación del impacto y un grado de acierto muy realista, ya que no siempre que se intenta un golpe, éste encuentra su objetivo.
Uno de los "peros" que podemos encontrarle al juego es que no se ha traducido a nuestro idioma.

A.L.C. **65**

- Compañía: **DYNAMIX / VIVENDI**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**



Aunque la primera parte de este juego, «Starsiege Tribes», pasara a decir verdad sin pena ni gloria por nuestro país, estamos convencidos de que no sucederá lo mismo con esta segunda parte: «Tribes 2». Y es que la compañía Dynamix ha querido, con este título, intentar desmarcarse de la primera versión y ofrecer un producto totalmente nuevo y realmente atractivo, en el que se conservan las virtudes del programa original y se añaden otras nuevas y muy interesantes.



CPU: Pentium II 300 MHz • RAM: 64 MB • HD: 250 MB • Tarjeta 3D: Sí (compatible Open GL, mínimo 8 MB VRAM) • Multijugador: Sí (Internet, LAN, TCP/IP, IPX)

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	94

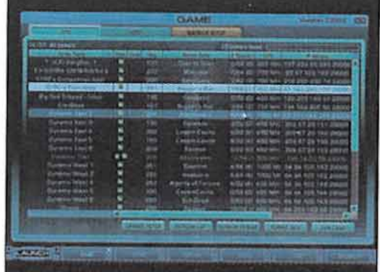
La gran variedad de mapas y modos proporciona una diversión asegurada. El tiempo de carga de los mapas se hace un tanto largo. Enganchará, seguro, desde el primer momento a los fanáticos de la acción inteligente.

puntuación total **95**

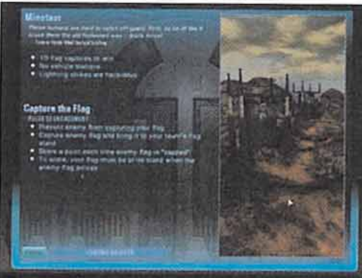


Tribes 2

Combate sin cuartel



En la pantalla de selección de servidor podremos observar todo tipo de informaciones acerca de aquellos que se encuentren disponibles.



Mientras se cargan los mapas siempre aparecerá la información detallada del mismo con sus objetivos y características especiales.



Agazapados en lo alto de una colina, vigilando uno de los pasos de tropas del enemigo, hemos logrado alcanzar de lleno a un vehículo en marcha.



Este puente no es, desde luego, el mejor sitio para permanecer parado esperando que pase algo. Aquí seremos un blanco demasiado fácil.

Suenan las alarmas, los sensores de proximidad alertan de la presencia de enemigos acercándose a nuestra base a gran velocidad. Nos dirigimos hacia una de las estaciones de armamento y nos equipamos para el combate. Listos para la acción salimos al exterior hacia la estación de vehículos junto con un compañero. Cuando llegamos activamos el panel de control y escogemos un tanque de asalto Beowulf. Nuestro compañero se pone a los mandos del vehículo mientras que nosotros nos hacemos con el control de las armas; se encienden los motores y encaramos a nuestros enemigos que prestos hacen uso de las armas. Un disparo del cañón y varios vuelan por los aires. Avanzamos aplastando sus quejumbrosos restos cuando un bombardero enemigo se percata de nuestra presencia y la muerte se acerca demasiado a nosotros...

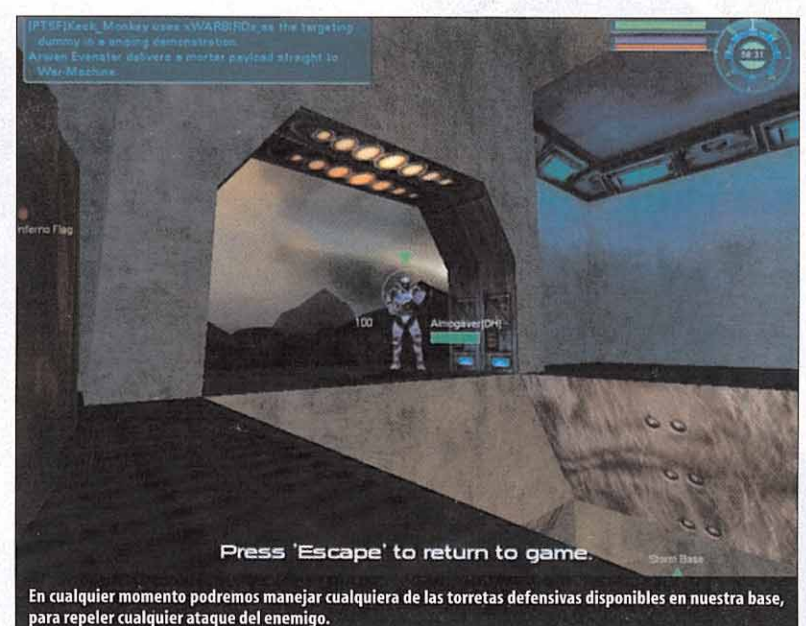
De esta forma se podría describir el día a día de un jugador en este adictivo juego de Dynamix. Aquellos que pudieron conocer la primera parte de «Tribes» se encontraran con que las cosas han cambiado bastante. Esta vez no deberemos batirnos con los grandes robots al estilo del clásico «Mechwarrior» sino que se trata de un juego lucha de clanes en los que la acción y el combate táctico primarán en todo momento, siendo indispensable el juego en equipo porque como reza el lema del juego: "Quédate solo y seguramente morirás".

Entrando en detalles hay que decir que «Tribes 2» está enfocado única y exclusivamente para su uso en modo multijugador y podemos asegurar que esto se ha plasmado de forma muy acertada, tanto para red local como para Internet. Aunque para aquellos que no sepan desenvolverse bien, estará disponible una pequeña campaña de tutorial en la que nos enfrentaremos a bots, con los que poder entrenarnos para el combate de verdad contra otros jugadores. Además, antes de entrar en cualquier partida podremos escoger a qué clan pertenecer entre los varios disponibles, teniendo cada uno su apariencia característica y su historia.

> «Tribes 2» ofrece numerosos modos de combate multijugador, algunos auténticos clásicos como "capturar la bandera"

Una vez que deseemos unirnos a una partida de alguno de los ya numerosos servidores existentes para el juego nos encontraremos


En las estaciones de armas podremos conseguir equipo nuevo y recuperar la vida perdida.

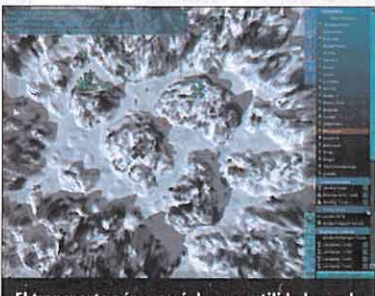


En cualquier momento podremos manejar cualquiera de las torretas defensivas disponibles en nuestra base, para repeler cualquier ataque del enemigo.

Podemos llegar a enfrentarnos con hasta 64 jugadores a la vez, en un combate multitudinario


En la estación de vehículos podremos hacernos con cualquiera de los que haya disponibles.


Los mapas serán exageradamente grandes, dando lugar a batallas verdaderamente épicas.


El transporte aéreo será de gran utilidad para la realización de ataques masivos.

con una inmejorable herramienta para conectarnos, que se incluye dentro del mismo paquete, y que facilita enormemente la entrada rápida. En la pantalla de conexión podremos visualizar todos los servidores disponibles, con una detallada información de ellos: nombre del servidor, nombre del mapa, número de jugadores, qué tipo de ordenador es el servidor, tipo de juego, conexión, etc. Lo más espectacular: nos podremos enfrentar con hasta 64 jugadores, tanto humanos como bots.

VARIOS MODOS DE JUEGO

Pero es que «Tribes 2» no solo nos propondrá la mera eliminación de los contrarios, sino que ofrece varias modalidades de juego, algunas ya clásicas en el género, con las que aportar gran variedad a la acción. Entre estas modalidades se encuentra el "captura la bandera" –el de toda la vida– en el que habrá que robar la bandera de la base enemiga y llevarla hasta la nuestra. También habrá otras opciones en las que será necesario controlar determinadas zonas durante un tiempo, o disputar una base, con un equipo que la defiende y otro que la ataca; y, por último, hay una modalidad que encuentra mucha aceptación y que consiste en que un equipo elimine a los miembros del equipo contrario robándoles las banderas que llevan cada uno de los jugadores, para agruparlas luego en una zona que habrá que defender, para que no sean recuperadas.

Son muchos los adjetivos que se nos ocurren para definir los mapas, pero los que más se ciñen a la realidad son dos: extensos y cuidados. Los mapas presentan además distintos climas, desde el clásico nevado hasta algunos volcánicos, o con extensas llanuras o peligrosos valles. Y todos ellos, con sus respectivos efectos activos de lluvias, nieblas, nevadas, etc. que por supuesto afectan al desarrollo del combate.

Para desplazarnos, además de poder disponer de nuestro valioso jetpack, podremos hacer uso de 6 vehículos aéreos y terrestres. Y además, contaremos con 15 tipos de armas diferentes que podremos emplear, amén de poder hacer uso de todos los recursos tácticos de nuestra base, como pueden ser torretas defensivas, sensores, cámaras de seguridad, estaciones de armamento, generadores, etc.

Y es que este juego engancha desde el primer momento, metiéndonos de lleno en nuestro papel de guerreros de un clan, cooperando con nuestros compañeros para poder desarrollar estrategias que nos lleven a la victoria final sobre nuestros enemigos.

UN ENGINE MUY CUIDADO

No nos podíamos olvidar del engine que mueve el juego, que cumple a la perfección su cometido, permitiéndonos jugar a grandes resoluciones en equipos normales (Pentium III a 500 MHz) aun cuando se muevan en la pantalla un gran número de jugadores a la vez. Los efectos de las armas y las explosiones son espectaculares. El manejo de los vehículos es bastante intuitivo, aunque al principio se hace necesario practicar un poco con los aéreos, ya que normalmente las primeras veces es más fácil que nos estrellemos solitos a que nos nos alcance un misil enemigo en pleno vuelo.

Estamos convencidos que esta secuela de «Tribes» dará mucho que hablar en España, pero sobre todo nos mantendrá enganchados al ordenador durante mucho tiempo. Ya lo veréis.

X.M.V.

Los vehículos



Aunque todos los escenarios de «Tribes 2» se pueden recorrer a pie o con un jetpack, a veces será necesario utilizar uno de los vehículos disponibles para asegurar una posición o para romper una línea defensiva demasiado dura.

AÉREOS:

-SHRIKE: Para un solo tripulante, el piloto de este vehículo tendrá que confiar más en su habilidad para esquivar disparos que en la potencia del blindaje de su nave. Sus dos ametralladoras disparan proyectiles explosivos. Es ideal para enfrentarse a otros vehículos aéreos.

-THUNDERSWORD: Este es un vehículo destinado a sembrar el caos en las líneas enemigas. Su tripulación es de tres personas: un piloto, un bombardero y un artillero de cola. Es lento pero duro de abatir. Esta equipado con 40 bombas y una torreta defensiva.

-HAVOC: Este vehículo tiene como misión principal el transporte rápido de tropas. Su tripulación es de dos personas, además de los cuatro pasajeros adicionales, que podrán disparar sus armas en vuelo si así lo desean.

TERRESTRES:

-WILDCAT: Diseñada para aprovechar sobre todo su enorme velocidad. Tendrás que ser muy habilidoso para atreverte a conducirla. Un vehículo poco contundente pero ideal para operaciones especiales, como el robo de una bandera.

-BEOWULF: Con una tripulación de dos hombres, este vehículo puede ir equipado con cañones de plasma o morteros, según las preferencias de su tripulación. Un vehículo ideal para el combate abierto, en el que se desenvuelve muy bien gracias a su blindaje y a su potencia de fuego.

-JERICHO: Este vehículo sirve para transportar el inventario completo de una base, lo que permite instalar un punto de aprovisionamiento y apoyo en una posición avanzada del mapa. Aunque es lento, está fuertemente blindado y resulta muy difícil destruirlo.



Punto de Mira

- Compañía: **FASA / MICROSOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



Estamos en el futuro, en el año 3063 y la tecnología humana se ha desarrollado mucho, y en especial en lo referente a la maquinaria de la guerra. Eres un piloto de Mechs y has luchado en todos los frentes por la supervivencia de tu clan. Tus armas son tu habilidad y un robot de 12 metros de altura y ochenta toneladas de peso que es capaz de enfrentarse a cualquier cosa.



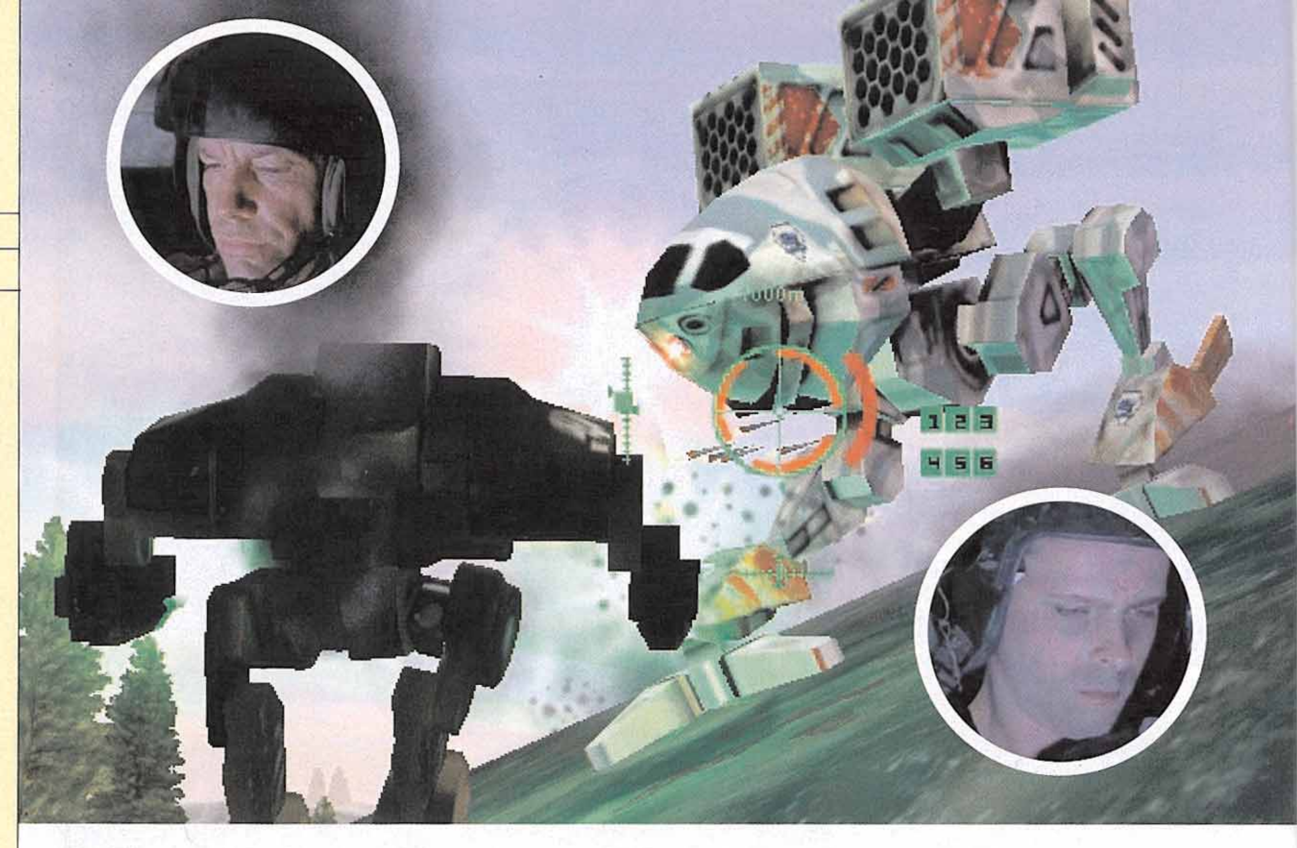


CPU: Pentium 300 MHz • RAM: 64 MB • HD: 775 MB • Tarjeta 3D: Sí (8 MB Direct X) • Multijugador: (Internet, LAN, TCP/IP, IPX)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	80

La calidad gráfica del programa es innegable y es una de sus grandes bazas. Se echan en falta ciertas dosis de estrategia o rol, propias del juego original. La sensación de inmersión en el mundo del juego está lograda y es realmente muy espectacular.

puntuación total **82**



Mechwarrior 4: Vengeance

¡Puños fuera!

En el futuro, la raza humana estará dividida. Intuyendo su propio fin, la humanidad ha explorado gran parte de la galaxia y ha conquistado un elevado número de planetas. Los intereses políticos y económicos enfrentados han fraguado una escalada bélica entre las cinco familias más poderosas, cinco potencias bélicas que luchan por el control absoluto de la "Esfera Interior", un conjunto de planetas entre los que se encuentra nuestro añorado y esquilmado globo terráqueo. La raza humana vive en un estado de guerra perenne, fruto del cual ha nacido lo que muchos consideran como el arma definitiva: el "Mechwarrior". Un "Mech" –como se los conoce familiarmente– es un robot de combate de casi cien toneladas de peso dotado con el armamento más puntero y capaz de alcanzar los 150 kilómetros por hora. Todas las batallas interplanetarias se libran mediante estos robots, máquinas multipropósito con un blindaje robusto y armamento superior.

Las intrigas, alianzas y traiciones entre los diferentes clanes se han ido sucediendo y multiplicando a lo largo del tiempo. Tú encarnas a un piloto de Mechwarrior que regresa a su planeta convertido en un héroe tras participar en la guerra de la invasión de los Clanes. Las celebraciones duran bien poco, ya que a tu llegada descubres que han asesinado a tu familia y te han usurpado el trono –pues eras el primogénito del duque y, por ende, su heredero–. Sediento de venganza por el asesinato de tu padre y dispuesto a aplastar a sus enemigos para hacerles pagar por su crimen impune, decides alistarte y poner tus habilidades al servicio del batallón Battletech que comandaba tu progenitor. Tu objetivo es dirigir este batallón hacia la victoria y, para ello, contarás con hasta 21 mechs diferentes que protegerán tu frágil anatomía en el campo de batalla y más de 50 armas devastadoras con las que eliminar a tus adversarios.

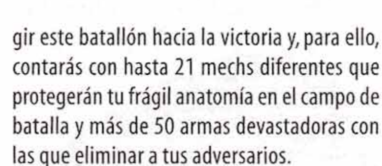
Un mech es un robot de combate de cien toneladas capaz de alcanzar una velocidad de 150 kilómetros por hora



Los pilotos de los enormes robots son expertos combatientes.

Habrá varios grupos de armamento, según su potencia.

Podremos elegir entre diversos tipos de Mechs, en función de las necesidades de la misión.



La potencia destructora de los Mechs está fuera de toda duda, así que... ¡a por las torres de defensa!

MANOS A LA OBRA

Desde este momento, tendrás que demostrar todas las habilidades de que dispones hasta convertirte en el líder de tu escuadrón. Esto supone familiarizarse con el control de los diferentes Mechwarriors, practicando primero en el circuito habilitado para tu entrenamiento y después en el terreno de batalla, en

La situación es delicada; nuestra base está siendo atacada y sólo pilotando los Mechs tendremos posibilidades de defendernos. Sin embargo, pronto descubriremos que el conflicto no tiene visos de acabar.


No hay que rehuir la batalla. Un buen piloto de Mechs no tiene miedo a nada en el mundo.

El componente de aventura de las primeras entregas de la serie se ha diluído en favor de un mayor realismo



Hay que intentar proteger a nuestros Mechs de los impactos, ya que se irá deteriorando gravemente.

Los Mechs son vehículos todoterreno capaces de moverse por cualquier superficie.



La posibilidad de realizar grandes saltos es otra de las ventajas de algunos de nuestros Mechs.

circunstancias reales de combate. No son necesarias muchas teclas para controlar un robot de estas características, pero sí se hace imprescindible aprender a manejarlas con soltura antes de entrar en combate. Esto es debido a que todos los Mechs disponen de un torso giratorio independiente del resto del cuerpo, lo que nos permitirá disparar en una dirección mientras caminamos en la opuesta. También es importante aprender a manejar todo nuestro armamento y a controlar su disponibilidad mediante un indicador gráfico habilitado a tal efecto en la esquina superior izquierda de nuestro HUD. Tras unos consejos para manejar el radar y los puntos de navegación dentro de la misión, ya estaremos listos para entrar por fin en combate.

Ya hemos completado nuestro entrenamiento y estamos preparados para el combate. En el menú principal nos encontramos misiones rápidas, el tradicional modo campaña y las opciones de conexión para multijugador. Las misiones rápidas nos sirven de entrenamiento avanzado para afrontar la campaña –ya que se pueden personalizar– y nos dan la posibilidad de utilizar distintos tipos de Mechs. No sucede así en el modo campaña, ya que para poder conducir nuevos Mechs tendremos que superar misiones y rescatar la tecnología enemiga tras la batalla. Pelearemos por el control de siete inmensos entornos futuristas, que van desde zonas boscosas o pantanos hasta megalópolis urbanas o glaciares.

UNA VERSIÓN MEJORADA

«Mechwarrior 4: Vengeance» es la última adaptación autorizada por FASA del universo "Battletech" para ordenadores personales. Como todos sabréis "Battletech" era, en origen, un juego de mesa mezcla de estrategia y rol, en la que varios escuadrones de robots se enfrentaban en una encarnizada batalla por el control del tablero. No obstante, este universo se hizo sumamente popular y trascendió el juego de mesa para convertirse en un fenómeno similar a "Warhammer", apareciendo posteriormente gran cantidad de merchandising y adaptaciones informáticas del juego. La saga comenzaba con la publicación de «Mechwarrior» y, en un principio, el programa incorporaba grandes dosis de aventura y rol. No obstante, con el paso del tiempo –paralelamente al desarrollo de la tecnología– el componente de aventura se ha ido diluyendo en favor de un mayor realismo en la simulación del pilotaje de esos monstruos de acero. Y podemos asegurar sin temor a equivocarnos que este cuarto capítulo es el que mejor refleja esta experiencia. «Mechwarrior 3» apareció hace no mucho tiempo y ya apuntaba buenas maneras; aunque no alcanzaba la calidad tecnológica de esta secuela –no en vano, Microsoft se ha encargado de mejorar un proyecto publicado entonces por Microprose– sí que indicaba por donde irían los tiros.

La calidad gráfica del programa es impecable. Además de todo tipo de espectaculares efectos especiales y de iluminación, así como unos paisajes muy bellos y realistas, los modelos de los Mechs están muy bien retratados –dentro y fuera de la cabina de control– y responden a las enormes expectativas que los asiduos a este juego nos habíamos creado. La sensación de inmersión en el universo Battletech está muy lograda y resulta muy estimulante. Los movimientos son fluidos y realistas, a pesar de que los mechs son vehículos pesados.

La jugabilidad es muy elevada, aunque se echan en falta algunos aspectos más acusados de aventura y rol con los que disfrutamos en la primera entrega del juego. Eso hubiera añadido profundidad a un juego que, como simulador de robots, no tiene parangón.

I.C.C.

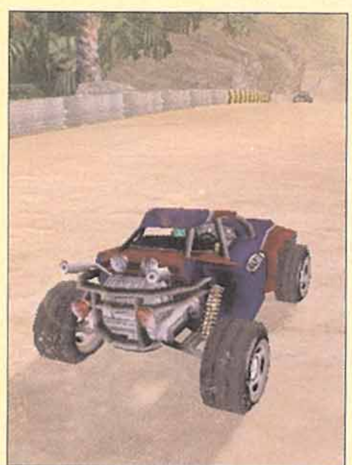
21 Mechs diferentes




Sin duda, uno de los principales alicientes de «Mechwarrior 4: Vengeance» es la posibilidad de elegir entre Mechs muy diferentes, algunos incluso inéditos en la saga. La principal diferenciación entre los distintos Mechwarriors es su tonelaje, que los convierte en ligeros, medios, pesados y de asalto. Dentro de los Battlemechs ligeros encontramos el Cougar, el Raven y el Osiris, todos diferentes a los modelos disponibles en «Mechwarrior 3». En la categoría de medianos encontramos vehículos como el Shadow Cat –un viejo conocido de los acérrimos de aquel programa–, Bushwacker, Chimera, Hellspawn y el Uziel. Respecto a los Mechs más pesados y con un blindaje más robusto encontramos los modelos Catapult, Loki, Mad Cat, Nova Cat, Thor, Vulture, Argus y Thanatos. Por último, entre los Mechs clasificados como de asalto aparecen el Atlas, Awesome, Daishi, Mauler y el Mark II. Como podéis observar, una gran variedad de robots de combate, mucho mayor que anteriores versiones del programa, que nos permitirá elegir el Mech más adecuado para cada misión, entre los que ofrecen mayor velocidad o un blindaje más robusto. La elección es vuestra.




- Compañía: **RAGE**
- Disponible: **PC**
- Género: **CARRERAS**



Rage nos ofrece con «Offroad» una experiencia de conducción arcade al viejo estilo, con reminiscencias de títulos tan entrañables como el clásico «Ironman», pero adaptado a los tiempos que corren, con un estupendo motor y un acabado gráfico impresionante. Su secreto es una mezcla explosiva que con gran acierto combina: diversión, jugabilidad y velocidad.

Procesador: Pentium 266 MHz • **HD** 290 MB • **RAM:** 64 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (Pantalla partida, red local).

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	90

La calidad gráfica del juego es muy elevada especialmente si tenemos en cuenta la gran velocidad a la que se mueve todo. La imposibilidad de jugar a través de Internet impedirá a muchos usuarios disfrutar de uno de los mejores aspectos del juego. La gran cantidad de opciones a la hora de configurar los circuitos garantiza un juego muy variado y con posibilidades de permanecer mucho tiempo en el disco duro.

puntuación

total **85**





La potencia del motor gráfico del juego llega hasta el extremo de que cuando un coche pasa sobre un charco vuelan salpicaduras de agua en todas direcciones

Offroad

El espíritu del arcade

El nuevo juego de Rage, «Offroad», nos pone al volante de un vehículo todoterreno para que recorramos con él unos agrestes circuitos campo a través, repletos de baches, charcos y atajos, siempre dentro de un estilo en el que la diversión prima sobre el realismo. Al igual que la mayoría de títulos de esta compañía, «Offroad» posee unos gráficos espectaculares que hacen que destaque por encima de otros juegos de planteamiento similar; sin embargo, aunque viendo las imágenes del juego en acción pueda parecer extraño, no es el visual su apartado más impactante, y es que la baza principal que juega «Offroad» para abrirse un hueco en un mercado saturado de simuladores automovilísticos de todas las formas y colores imaginables es la de una jugabilidad desenfrenada, aunque, eso sí, sin renunciar a unos cuantos elementos de simulación más realista que le aportan cierta complejidad, necesaria para garantizar que la diversión no se acabe demasiado pronto.

A la hora de jugar nos encontramos con un catálogo más que amplio de vehículos y circuitos. Así, podremos elegir entre 16 vehículos diferentes repartidos entre cuatro categorías, desde los más aparatosos y lentos hasta los pequeños bólidos que parecen volar sobre la pista, con la particularidad habitual en este tipo de juegos de que no podremos acceder a los coches de más calidad hasta que no hayamos superado determinadas pruebas en el modo de Campeonato del juego. En cuanto a los circuitos, «Offroad» posee 24 diferentes repartidos entre seis ambientaciones totalmente dispares que van desde un profundo cañón casi desértico hasta una isla volcánica en Hawaii. En realidad, hay que aclarar que más que 24 circuitos diferentes lo que el juego posee son 6 grandes circuitos (uno por cada ambientación) repletos de rutas alternativas y caminos que se entrecruzan, y lo que ofrece son cuatro configuraciones alternativas para cada uno de ellos colocando vallas en lugares diferentes cerrando y abriendo unas rutas u otras. A pesar de que con este sistema los circuitos podrían llegar a resultar algo repetitivos, lo cierto es que el tamaño de los diseños globales es realmente grande, así que cada una de las divisiones de este circuito principal posee una entidad propia que le diferencia de las demás.

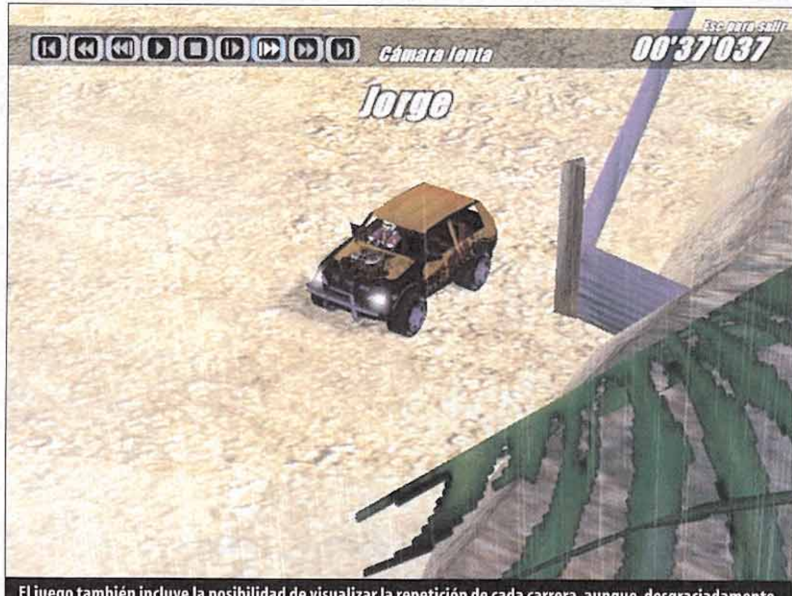
«Offroad» recupera el espíritu de los arcades de carreras clásicos ofreciendo diversión y velocidad a raudales

La lista de modos de juego incluye un interesante modo de Campeonato en el que tendremos que ir completando temporadas compuestas de seis carreras inscritos bajo los colores de un equipo. Comenzaremos en la cuarta división y cada vez que consigamos ganar una temporada ascenderemos a la siguiente categoría, con lo que obtendremos acceso a un coche mejor así como a nuevos circuitos. Si a esto le añadimos ofertas de equipos rivales para que pases a conducir sus coches y mejoras progresivas en los vehículos dependiendo de los resultados obtenidos, nos encontramos con un modo muy completo y que resulta interesante y entretenido durante mucho, mucho tiempo.

Además de este modo también podremos correr en solitario o bien participar en el modo


La sensación de velocidad que ofrece el juego es sencillamente sorprendente.



El juego también incluye la posibilidad de visualizar la repetición de cada carrera, aunque, desgraciadamente, sin la posibilidad de cambiar de cámara.



En el modo Campeonato tendremos que mejorar progresivamente nuestro vehículo obteniendo buenas clasificaciones en las carreras.


Los escenarios están llenos de elementos móviles que aportan un mayor realismo, como teleféricos o incluso un helicóptero.


Durante la noche sólo contaremos con la luz de nuestros faros y los de nuestros contrincantes para iluminarnos.

Desafío que nos permitirá correr con el circuito y el coche de nuestra elección contra el ordenador o contra otro jugador utilizando la pantalla partida. Mención especial merece el modo de juego en red en el que hasta seis personas pueden jugar de manera simultánea, ya que, en la tradición de los mejores arcades, éste es con diferencia su aspecto más divertido y adictivo. Desgraciadamente el juego no incluye soporte para jugar a través de Internet.

Los circuitos del juego están llenos de atajos y rutas alternativas que resultan de mucha ayuda a la hora de alzarse con la victoria

POTENCIA BAJO CONTROL

La gran jugabilidad de «Offroad» viene avalada por un sistema de control tremendamente sencillo en el que sólo tenemos que preocuparnos de acelerar y frenar mientras intentamos mantenernos dentro de los límites de la carretera. Además también dispondremos de 3 "nitros" que podremos utilizar a nuestro antojo para dar a nuestro coche un empujón extra de velocidad en situaciones delicadas. Aunque por supuesto el juego no pretende ser realista, y de hecho podemos dar los saltos más espectaculares, chocarnos o incluso volcar el coche sin que éste sufra el menor desperfecto, el motor del juego reproduce con extremada calidad el comportamiento físico de los vehículos, tanto en lo referente a su inercia en curvas y cuestas, como a su comportamiento ante los baches o los diferentes tipos de terreno. Esta característica es exprimida hasta la última gota por el diseño de los circuitos que, además de estar repletos de baches, cuestas empinadas y descensos vertiginosos, son cada uno de un tipo de terreno diferente. Así, no tendrá nada que ver una carrera sobre una pista de tierra, con respecto a otra sobre un suelo de barro. Otra característica que influirá en el control será la potencia, y es que mientras que los 4x4 grandes y pesados de las categorías bajas van como sobre raíles, los pequeños y extremadamente veloces "buggys" de la primera división salen disparados por los aires ante el más mínimo choque.

GRÁFICOS DE 1 000 C.C.

La calidad del motor gráfico de «Offroad» es simplemente asombrosa. En especial resulta espectacular el uso de las texturas sobre los escenarios, que consiguen que elementos como el suelo, las rocas o las montañas adquieran un nivel de realismo elevadísimo. También son dignos de elogio los efectos luminosos, de los que el juego hace un uso muy abundante ya que podremos correr tanto de día como de noche o al atardecer, o bien en medio de la lluvia o la nieve, y para cada una de estas situaciones la iluminación cambia creando una perfecta ambientación. Otras características muy interesantes son, por ejemplo, la abundancia de objetos en los escenarios, como balas de paja, que al ser arrollados salen despedidos en todas las direcciones siempre dentro de una muy correcta simulación física, o la calidad del modelado de vehículos y escenarios, cuyo nivel de detalle es muy elevado. Pero si impresionantes son los gráficos del juego, no lo es menos la velocidad a la que estos gráficos se mueven sin el menor asomo de ralentización. Desgraciadamente el precio que ha habido que pagar por esta velocidad es el de un molesto efecto de "popping". En cualquier caso a pesar de éste y otros pocos fallos, como la mencionada ausencia del juego por Internet, «Offroad» es sin lugar a dudas un estupendo juego de carreras que ofrece diversión sin complicaciones.

J.P.V

En la variedad...






Una de las posibilidades más interesantes que ofrece «Offroad» a la hora de jugar es la de modificar tanto la hora del día como las condiciones meteorológicas.

De entre las primeras podemos elegir entre día, atardecer y noche, mientras que en cuanto al clima, podremos optar entre jugar en un día seco, durante una nevada o en medio de una espectacular tormenta. Por supuesto, la ambientación cambia radicalmente para cada una de las combinaciones posibles, desde la media luz difusa del atardecer hasta la oscuridad de la noche con su espectacular luna llena, pasando por la lluvia cerrada, con impresionantes rayos que caen justo delante de tu coche, o los copos de nieve cayendo lentamente mientras trazan curvas aleatorias.

Pero esta abundancia de opciones no sólo sirve para hacer que un mismo circuito adquiera aspectos totalmente diferentes según el clima y el recorrido, y aumentando así la jugabilidad de «Offroad», sino que el mismo sistema de juego varía, ya que los vehículos se comportarán de una forma diferente sobre la nieve a como lo harían, por ejemplo, sobre suelo seco.

- Compañía: **MAXIS / ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



No ha pasado demasiado tiempo desde la última expansión y ya tenemos aquí una nueva posibilidad de ampliar el universo de nuestros sims con nuevos objetos y situaciones



CPU: Pentium 233 MHz (requiere «Los Sims» original) • **RAM:** 32 MB • **HD:** 255 MB • **Tarjeta 3D :** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	65

La expansión permite disfrutar de nuevos objetos destinados en su mayoría a la diversión. Las novedades que nos presenta no justifican plenamente una expansión. Habrá algunas acciones nuevas disponibles para nuestro sim.

puntuación total **60**





Los Sims House Party

Soñar con una vida mejor

En el fondo, «Los sims» no es más que un simulador de las viejas casas de muñecas, con sus muebles para cambiar de sitio y sus habitantes, atrapados para siempre en su jaula de oro. Pero la posibilidad de reproducir y controlar la vida de una familia de clase media que vive en un vecindario virtual ha superado con creces las expectativas más optimistas de Maxis, que está decidido a sacar el máximo rendimiento de un producto de indudable éxito. Sus detractores, que los tiene, se quejan amargamente de un juego, que según ellos, no es realmente un "juego", sino una reproducción light, y quizá demasiado pragmática, de la vida de todos los días, con sus restricciones y sus miserias. Pero, quién sabe, quizá seamos capaces de desenvolvernos mejor en nuestra existencia "sim" que en la propia, y llegar a ser, de esta forma, ¿felices?

Esta nueva expansión, que ha salido al mercado pocos meses después que la primera, intenta ofrecer, precisamente, más posibilidades de felicidad a los sufridos sims, ya que todo en «Los Sims House Party» está orientado a la juerga más pura.

El sistema de juego es el mismo, esto es, comprarse una casita, buscarse un trabajo y tratar de administrar correctamente las necesidades de nuestro sim, sin olvidarnos de desarrollar sus talentos para lograr ascender poco a poco en el trabajo y conseguir más dinero con el que comprar más cosas. Pero la expansión cobra protagonismo justamente al final del día, cuando lo más importante es divertirse con nuestros amigos y pasar un buen rato.

«Los Sims House Party» ofrece a los aficionados al juego de Maxis un centenar de nuevos objetos con los que podremos organizar la fiesta del siglo y sorprender a nuestros vecinos. Además de la clásica piscina o la barbacoa, podremos comprarnos un toro mecánico, una pista de baile o una mesa de sonido que hará retumbar las paredes de nuestro hogar. Esto viene acompañado de nuevas opciones de decoración, que combinando objetos, suelos y paredes en "conjuntos", nos permitirán crear casas temáticas, a juego con los disfraces que podremos lucir si compramos el armario de disfraces. Habrá asimismo algunas acciones nuevas, como la posibilidad de contratar un servicio de catering o realizar una llamada genérica para que todos nuestros amigos acudan raudos a celebrar una "superfiesta destroy".

Por lo demás, el juego sigue siendo tan complicado como siempre; sólo el hecho de mantener cubiertas las necesidades de nuestro sim y no perder nuestro trabajo, requiere por parte del jugador una dedicación y una pericia considerables. Mucho habrá que sudar para conseguir el dinero con el que comprar todos los objetos nuevos. Y lo que es aún más importante, cómo hacemos para celebrar una fiesta en un mundo en el que no hay días libres. Contradicciones sims.

Pocos elementos, en resumen, para justificar una expansión, sobre todo cuando los fans del juego están con la mosca detrás de la oreja, a la espera de noticias sobre el proyecto de una nueva entrega de «Los Sims», esta vez online.

L.E.C.



Los sims no pierden sus buenas costumbres en esta expansión y siguen dejando las cosas en el suelo.



Este sim se está preparando una casa perfecta para montar una buena juerga.



Una entrada triunfal, digna de la ceremonia de los oscars, con la alfombra roja.



Los sillones de colores pastel darán mucho colorido a cualquier salón.

La más épica de las batallas en la menor de las escalas...

Bienvenidos a ExcaliBug, un universo mágico en el que la lucha entre la luz y las sombras está a punto de desencadenarse.

En esta ocasión un puñado de insectos desempeñará el papel de héroes en un capítulo más del eterno enfrentamiento entre el bien y el mal.

La ayuda de un elemento místico donado por los Dioses (los humanos), una esquirla de la espada Excalibur, puede ser decisiva a la hora del desenlace.

Más de 40 personajes con niveles de evolución de habilidades, en una combinación única de estrategia y rol.

Potente motor 3D, que soporta los más avanzados efectos visuales y de iluminación.

15 escenarios: Cuevas, pantanos, interiores de castillos... ambientaciones nocturnas y diurnas.



3.995 PTAS. 24€

DOBLE CD-ROM Windows 95/98/ME/2000

"La riqueza del guión, su variada jugabilidad y su cómoda interfaz lo elevan hasta un punto en el que no tiene nada que envidiar a cualquier otro título de rol y estrategia". Gamesreview: 89

"Uno de los juegos más sorprendentes de los últimos tiempos" Micromanía: 82

"Excalibug recrea un espectacular mundo tridimensional a la reducida escala de sus habitantes. Los escenarios por los que nos movemos son amplios, variados y sorprendentemente ricos en detalles" Computer Gaming World

ENIGMA
SOFTWARE PRODUCTIONS







hasta donde llegue tu imaginación

A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com

Punto de Mira

- Compañía: **DIGITAL EXTREMES / ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **PINBALL**



¿Eres aficionado a los pinball? ¿Te conocen en la sala de máquinas de tu barrio como el rey de la sala? Pues abre los ojos, porque a partir de ahora vas a poder disfrutar con este pinball en 3D. El escenario es una isla habitada por todo tipo de amenazas, a las que tendrás que enfrentarte armado solamente con la bola metálica, y que están dispuestas a hacerte fracasar en tu empeño de ser el mejor jugador del mundo.



CPU: Pentium 266 MHz • RAM: 32 MB • HD: 155 MB • Tarjeta 3D: No (Recomendada) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

Un pinball para todos los gustos. Cualquier aficionado a los buenos juegos disfrutará con él. Faltan opciones de multijugador, pero apenas se echan de menos. Los gráficos son espectaculares y los sonidos realmente fabulosos.

puntuación

total **88**



Adventure Pinball: Forgotten Island

Sorprendente

Imagina una isla perdida en el espacio y en el tiempo. Una isla prehistórica repleta de dinosaurios, volcanes, cristales preciosos, lava, agua, tiburones y cavernícolas. Un bello paraíso tropical a la vez que una trampa mortal llena de tesoros aún por descubrir. Un mapa indica su ubicación exacta, un pergamino heredado de tu abuelo que indica cómo llegar a esta isla de ensueño.

Movido por la curiosidad y las ansias de fortuna, decides arriesgarte y seguir los pasos de tu abuelo. El vuelo es largo, pero al final consigues avistar la isla. Sin duda es mucho más bonita de lo que podías imaginarte. Es una isla de contrastes, aún inexplorada pero habitada por una tribu inocente de cavernícolas. Tras entablar amistad con ellos, descubres que la isla tiene los días contados, así como sus habitantes. ¿Serás capaz de salvar a tus nuevos amigos de una muerte segura?

Aunque parezca increíble, este es el argumento de un juego de pinball. Todos sabemos que este tipo de juegos jamás tuvieron un argumento, pero parece ser que esto está a punto de cambiar. Los creadores de Digital Extremes han echado el resto en cuanto a inventiva para realizar el pinball más inclasificable de toda la historia. Y sin duda lo han conseguido. Sin embargo, que un juego se cimiente sobre un concepto original y novedoso no significa que esté bien realizado ni que sea jugable. No es este el caso que nos ocupa, ya que «Adventure Pinball» es una pequeña joya sustentada sobre un motor tan contrastado y solvente como es el de «Unreal». Ahí es nada.



Al principio de cada una de las fases nos explicarán los objetivos de nuestra misión.



Para poder abrir esta puerta de salida a una nueva fase, tendremos que realizar múltiples acciones.



Cascadas, toboganes y conductos interconectarán los diferentes subniveles de cada fase.



A lo largo de nuestra aventura, nos las tendremos que ver con monstruos, como este Pterodáctilo.

UN PINBALL DIFERENTE

La primera sorpresa que nos llevaremos al abrir la caja del juego, proviene de su manual, ya que en él encontraremos algo parecido a un diario. Éste contiene datos obtenidos de nuestro querido abuelo, así como infalibles pistas para superar los retos de cada nivel. Si lo leemos con atención, extraeremos información valiosa para superar los niveles con la mínima dificultad. En un principio, tendremos acceso a sólo dos niveles de los nueve que componen el mapa de la isla. Tendremos que superarlos y reventar todos sus secretos para poder acceder a las siguientes pantallas. Y no será nada fácil, ya que cada nivel nos va a exigir la cumplimentación de diversas tareas acordes con el escenario. Así, en el primer nivel tendremos que salvar al entrañable Ooga, un nativo la mar de salado que nos ofrece su amistad a cambio de un poco de ayuda para

El juego transmite una sensación de peligro que te obliga a poner los cinco sentidos en cada partida



En la segunda fase hay que destrozar todos los cristales que aparezcan ante nosotros. Los cristales se regeneran, y habrá una pantalla específica en la que tendremos que romperlos tantas veces como sea posible.



Si queremos vencer y salvar la isla, tendremos que explorar todos sus secretos con detenimiento.

El motor de «Unreal» cumple a la perfección su cometido y realza un juego de "pinball" como éste



En la primera fase tendremos que salvar a Ooga de la amenaza de varios tiburones.



Hay que ayudar a Ooga a cultivar sus fresas, si es que queremos superar la primera fase.



La única forma de activar la salida en este nivel es tocar una música usando estos timbales.

salir del atolladero en que se encuentra, rodeado de hambrientos tiburones en un pequeño islote. La cosa no acaba ahí, ya que tendremos que enfrentarnos a la furia de un volcán, a un arisco Tiranosaurus Rex y a mil peligros inconcebibles en un pinball tradicional. Sin embargo, la mayor sorpresa aparece cuando jugamos por primera vez. Cada mesa de pinball representa un paraje tridimensional perteneciente a la isla y está comunicada con otros subniveles relacionados. Esto quiere decir que tendremos una pantalla de juego principal y otras dos ó tres secundarias asociadas, unidas entre sí por espectaculares animaciones 3D –no en vano, el programa está sustentado sobre el motor Unreal–. Esto aporta un dinamismo excepcional al programa –ya que nos obliga a combatir en frentes alternos– así como una inmersión completa en la partida, por medio de espectaculares ángulos de cámara, movimientos y zooms. De esta forma, el juego consigue transmitir al usuario una sensación de peligro que le obligan a poner los cinco sentidos en cada partida. Para colmo, el juego está dotado de un humor simpático y resultón que enganchan al jugador desde la primera partida, y le obligan a seguir adelante para salvar a los cavernícolas de la extinción.

Sirva como ejemplo el primer nivel. En la primera mesa tendremos que salvar a Ooga de los tiburones, ayudarle a cultivar fresas y, por último, tocar una melodía con los timbales para hacer que la puerta hacia el siguiente nivel se abra. Ahora bien, en nuestro camino aparecerán un pterodáctilo, un enorme ciempiés, una cascada y numerosos pasadizos por los que deslizarnos. Nuestra bola cambiará de forma y color a menudo, y se convertirá en una pelota ígnea cuando entre en contacto con la lava de un volcán o en una bola acuática cuando pase por el agua, por poner dos ejemplos. A lo largo de la partida recibiremos indicaciones directas de Ooga. También contaremos con mensajes impresos e indicadores que nos muestran qué mecanismos nos quedan aún por activar a lo largo de los distintos escenarios del juego para conseguir los objetivos.

TÉCNICAMENTE IMPECABLE

Los gráficos son bonitos, detallados y muy espectaculares. Sorprendentemente, el motor Unreal funciona a la perfección en un juego de estas características, permitiendo una gran variedad de tiros de cámara y movimientos dentro de un entorno absolutamente tridimensional. Los escenarios están plagados de efectos especiales –como rayos, explosiones, etc.– y de iluminación verdaderamente espectaculares. La velocidad de juego es endiablada y la ambientación sonora excelente. La voz de Ooga nos anima en cada momento, arropada por sonidos de cristales rotos, rebotes y secuencias musicales. De hecho, este es uno de los puntos más destacados de un juego que nos ha sorprendido con cada nueva partida.

No es la primera vez que se intenta adaptar un pinball al mundo de los juegos de ordenador. Intentos ha habido muchos y con muy diversos resultados. Tampoco es la primera vez que se intenta adaptar el juego aprovechando la potencia servida por las tarjetas aceleradoras 3D. No obstante, sí que podemos afirmar que «Adventure Pinball» es el programa de pinball más divertido y original de cuantos hemos tenido el gusto de probar en esta redacción.

I.C.C.

Escenarios interactivos







Todos los juegos de pinball por ordenador que se precien incluyen power ups o mejoras especiales momentáneas, que nos facilitan la vida al aportar a nuestra bola una mayor contundencia, más velocidad o características especiales. «Adventure Pinball: Forgotten Island» no podía ser una excepción y añade nuevos y espectaculares power ups con los que demoler el escenario. Además de power ups encontraremos multitud de secretos escondidos en los enrevesados escenarios. Podremos terminar cada nivel sin necesidad de explorar absolutamente todos conductos y mecanismos, pero si queremos descubrir todas los power ups y niveles ocultos, así como recopilar todos los puntos disponibles, no nos valdrá con conformarnos con avanzar a la siguiente pantalla.

Conviene explorar a fondo cada uno de los escenarios, ya que son interactivos y muchos de los elementos que lo pueblan participan en la partida, como los trogloditas, las plantas carnívoras, los gongs o los cristales, que nos obligan a destrozar en determinados momentos para acceder a nuevas zonas del mapa.





- Compañía: **14 DEGREES EAST / MICROFORTÉ / INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA / JDR**



Ya está aquí la segunda parte de uno de esos juegos que en verdad emocionan. Los aficionados a los títulos de rol ambientados en un futuro postnuclear tienen ahora la oportunidad de disfrutar de un gran programa. «Brotherhood of Steel» es el título de la segunda parte del conocido «Fallout», una de las incursiones más celebradas de Interplay en el género y una nueva oportunidad para salvar a la humanidad de la extinción, tras el terrible caos que ha provocado la guerra nuclear.



CPU: Pentium 300 MHz • RAM: 64 MB • HD: 750 MB • Tarjeta 3D: No (Recomendada) • Multijugador: Sí (LAN, TCP / IP)

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	85

La combinación entre rol, estrategia y acción está muy conseguida. El juego aporta pocas novedades a la saga. La historia del juego es bastante profunda y cuenta con elementos muy atractivos.

puntuación total **80**



Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel

Memorias de la Tierra Baldía

Inspirado lejanamente en películas como "Mad Max" o "Terminator" y en juegos de rol apocalíticos, «Fallout» teorizaba sobre la posible desintegración de la sociedad en un futuro, debido a una guerra nuclear entre diferentes países que convierte al planeta Tierra en un lugar baldío e inhóspito. La única esperanza para la supervivencia de la humanidad era construir grandes ciudades subterráneas en las que cobijarse de la radiación externa. Artistas, científicos y ciudadanos de a pie convivían en estos refugios, protegidos por excelentes guerreros, que servían además como almacenes para acumular tecnología. Tras la Gran Guerra, las comunicaciones entre los diferentes refugios se rompió y todos ellos quedaron abandonados a su suerte y a su propia capacidad de supervivencia.

El estudio y la recopilación de la tecnología existente eran, pues, una necesidad básica para hacer posible la futura reconstrucción de la sociedad. Debido al inesperado transcurso de los acontecimientos, un grupo de soldados agrupados en la costa este norteamericana –en lo que antes era conocido como la ciudad de Chicago– formaron un cuerpo de élite poderosamente armado y con la única misión de rescatar la tecnología extraviada o abandonada en la Tierra Baldía, para almacenarla y estudiarla. El nombre de este grupo selecto fue elegido por ellos mismos y reflejaba a la perfección el espíritu de su misión: se llamaban la "Hermandad del Acero" y trataban de reunificar a la raza humana.

«Brotherhood of Steel» presenta un fuerte componente táctico y estratégico

No obstante, y como suele suceder en estos casos, los buenos propósitos iniciales no tardaron en tornarse en intrigas por el control absoluto de la tecnología. Mientras los más jóvenes abogaban por la transmisión pública de aquella tecnología, los ancianos de la Hermandad consideraban un error compartir sus conocimientos con personas ajenas o extranjeros. La desunión entre ambas facciones de la Hermandad se hizo pronto insalvable.


Debemos registrar los cadáveres de los enemigos, ya que encontraremos objetos y armas.


El enfrentamiento con el jefe de los bandidos será la prueba definitiva en la primera fase.

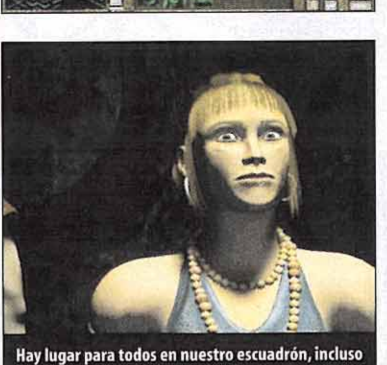

Debemos tener mucho cuidado al penetrar en un edificio, ya que los malos pueden estar escondidos.

Este es nuestro jefe e instructor. Y como se puede comprobar, tiene cara de pocos amigos.





La Hermandad es la policía tecnológica en el futuro devastado en que «Fallout Tactics» se ambienta. Su misión es recuperar la tecnología perdida que anda en manos de las distintas bandas y clanes.



Hay lugar para todos en nuestro escuadrón, incluso las chicas resultan peligrosas en este juego.





Los reclutas están asustados al llegar por primera vez a la Hermandad.



El selecto grupo de aspirantes se prepara. A partir de aquí toca sufrir, luchar y sudar la gota gorda.

Pero aún estaban por llegar tiempos más oscuros y aciagos. Debido a un terrible accidente aéreo –puesto que la Hermandad utilizaba enormes zeppelines para desplazarse entre los diferentes asentamientos de la Tierra Baldía– muchos de sus miembros perecieron. Los supervivientes del siniestro, viendo truncadas casi todas sus esperanzas de formar una nueva civilización, decidieron reagruparse y convertirse en paladines de la justicia en un mundo caótico y desolado. A cambio de comida, ofrecían sus conocimientos médicos y tecnológicos y, a cambio de nuevos reclutas, protección. Tú eres uno de esos reclutas, obligado a convertirte en uno de los hermanos del acero. Si es que eres capaz de acostumbrarte a su férrea disciplina.

LA SAGA CONTINÚA

Así comienza «Fallout Tactics», la tercera parte de un programa de rol futurista que hizo, algunos años atrás, las delicias de muchos aficionados al género. Tras asumir nuestra nueva identidad –o la de nuestro personaje, según se mire– y repartir los puntos extra de que dispondremos para elegir habilidades específicas, pasaremos a las misiones propiamente dichas. Como comandante de un escuadrón de soldados de número variable, tendremos que guiar a nuestros hombres para acabar con las numerosas amenazas que surjan en contra de la Hermandad. Cada nueva misión

Las novedades que aporta son escasas, pero es un juego complejo e interesante

nos sitúa en un mapa diferente y nos plantea objetivos muy distintos, como misiones de infiltración, sabotaje o asesinato. A diferencia de las anteriores entregas de «Fallout», «Brotherhood of Steel» introduce un fuerte componente táctico y estratégico, ya que cada uno de los miembros de nuestro equipo tiene distintas habilidades y porta armas diferentes. Esto supone que tendremos que utilizar las habilidades específicas de cada soldado para minimizar las flaquezas del equipo, así como planificar nuestras estrategias antes de entrar en acción. La historia del juego irá progresando a medida que superemos misiones. Cuando esto suceda, aparecerán nuevas localizaciones que visitar dentro de los confines de la Tierra Baldía.

En lo referente a otros aspectos del programa, no encontramos en «Brotherhood of Steel» novedades sustanciales respecto a anteriores entregas de lo que va camino de convertirse en una saga tan prolífica como «Baldur´s Gate». El interfaz de control es prácticamente idéntico. Todos los escenarios y modelos de personajes han sido renderizados previamente y ofrecen una calidad gráfica maravillosa, a pesar del pequeño tamaño de los personajes. La perspectiva sigue siendo isométrica y los escenarios, variados y muy detallados, son más extensos que en anteriores entregas, lo que aumenta la duración de las misiones. También encontramos en esta edición nuevos y espectaculares efectos de iluminación, así como diferentes alturas en el mapeado. Además, en esta versión podremos conducir todos los vehículos que encontremos a lo largo de nuestra aventura.

CONCLUSIONES

«Fallout Tactics» es un gran juego. La inclusión de grandes dosis de estrategia es la principal novedad y la mejor baza de un programa que va ya por su tercera entrega y sigue aún proponiéndonos nuevos y sugerentes desafíos. Las novedades que aporta son escasas, pero es un juego profundo e interesante, que gustará a todo aquel que haya disfrutado con el «Fallout» original. No obstante, el componente táctico de «Brotherhood of Steel» lo convierte también en un programa apto para todos los amantes de la estrategia por turnos.

I.C.C.

Tácticas Militares





En «Fallout Tactics» la planificación de nuestras incursiones es imprescindible para llevar cada misión a buen puerto. Nuestros soldados pueden caminar unidos o bien desplegarse en distintos flancos en función de las necesidades impuestas por cada misión y disponemos de tres posiciones de combate: erguirse, agacharse y reptar; ideal esta última para arrastrarse hacia el objetivo sin levantar sospechas. Teniendo en cuenta que los enemigos cuentan con un rango de visión limitado, resultará muy útil acercarnos hasta ellos los suficiente como para tener un blanco claro. Siempre tendremos que vigilar el estado de nuestras armas, ya que habrá que recargarlas periódicamente. Si la munición escasea o nos faltan recargas de energía, siempre podremos intercambiar ítems con cualquiera de nuestros hombres. Si, aun así, alguno de ellos tiene heridas graves, conviene reservarlo hasta que encontremos dosis curativas al abrir un cofre o al registrar el cuerpo inerte de alguno de nuestros oponentes.

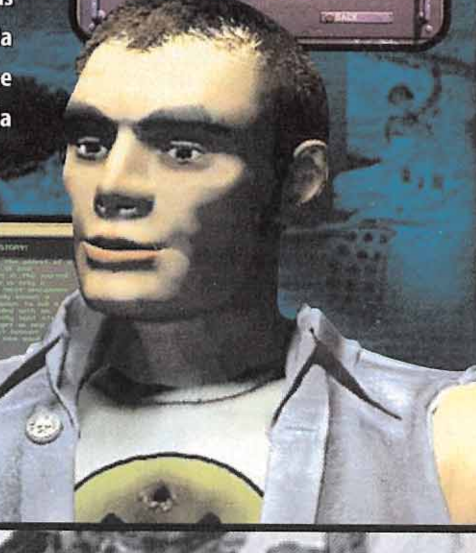


Fallout Tactics:
Brotherhood of Steel

«Fallout Tactics» es un juego de desarrollo largo y complejo. Las primeras misiones a las que nos enfrentemos servirán como entrenamiento y como tutorial del juego. Cada pantalla será un punto reflejado en el mapa general del mundo. Este mapa contiene información vital para el éxito de nuestra misión, ya que nos señalará todas y cada una de las localizaciones según las vayamos conociendo.















Escaramuza contra los Raiders

Al finalizar la primera misión, podremos acceder al refugio de la Hermandad. Allí obtendremos todo lo que necesitemos para la siguiente misión, ya sean armas o nuevos reclutas para nuestra formación. Para conseguir armamento tendremos que dirigirnos al almacén y para conseguir más soldados al centro de reclutamiento. Nuestro equipo podrá estar formado por un máximo de seis componentes. Es importante tener en cuenta que los miembros de la «Brotherhood of Steel» son odiados por mutantes, forajidos, cuatreros y, en general, todo tipo de escoria humana o infrahumana que puebla la Tierra Baldía. Tendremos que andarnos con mucho ojo para asegurar la vida de nuestros hombres, lo que supone paciencia y un estudio previo del mapeado de cada nivel. Hay que tener en cuenta que los enemigos sólo aparecerán ante nuestros ojos cuando estén dentro del rango de visión de nuestros hombres, así que será recomendable avanzar de forma paulatina y metódica, asegurando cada nueva estancia a la que accedamos. El tipo de arma que utilice cada soldado determinará la destreza con que la maneje, la potencia de fuego y el alcance de sus disparos. La munición de que dispondremos será escasa pero podremos obtener más registrando los cadáveres de nuestros enemigos. En ese sentido hay que ser cuidadoso, ya que cada arma utiliza un tipo diferente de munición. Encontraremos también cofres, armarios y cajas que contienen otros preciados objetos –como dosis de recarga de energía– así que convendrá registrar meticulosamente cada nueva estancia a la que accedamos. La primera misión nos obligará a infiltrarnos en un poblado tomado por un grupo de indeseables conocidos como los raiders, que han secuestrado a todos los habitantes del lugar en contra de su voluntad. La idea es acabar con los raiders sin provocar bajas civiles en el intento. No en vano, los habitantes de la aldea nos atacarán si nosotros lo hacemos primero. Afortunadamente, el juego incluye una opción que nos permite afinar la puntería para acertar a nuestros enemigos donde deseemos, ya sea en la cabeza en el torso o en una extremidad. Cuando situemos el cursor sobre un enemigo, un porcentaje nos indicará las posibilidades que tendremos de acertarle. No es igual, disparar a un hombre erguido que a uno agachado o tumbado, ni dispararle con una pistola o con un fusil de largo alcance. Si no queremos llevarnos sorpresas lo más recomendable es penetrar en cada estancia asumiendo el menor riesgo posible, y aprovechar esos momentos de calma para recargar nuestras armas y curar a los heridos.











Punto de Mira

- Compañía: **BLACK ISLE / INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **ROL**



Black Isle vuelve a la carga con su Infinity Engine y nos ofrece esta continuación que no es revolucionaria, ni falta que le hace



CPU: Pentium II 233 MHz (requiere «Icewind Dale») • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB, DirectX) • **Multijugador:** Sí (Red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	90

La posibilidad de llegar hasta el nivel treinta de experiencia es algo que ningún aficionado al rol podrá ignorar. Los nuevos escenarios ofrecen suficientes aventuras y desafíos nuevos como para justificar la inversión de su compra. Los avances técnicos introducidos facilitan la jugabilidad y hacen de «Icewind Dale» una experiencia aún más satisfactoria.

puntuación total **90**

Icewind Dale: Heart of Winter

Por favor, ¿puedo repetir?

«Heart of Winter» es la expansión de Black Isle a su juego de rol «Icewind Dale». Ambos títulos comparten, lógicamente, el mismo motor y por lo tanto el mismo sistema de juego, así que no cabe esperar entre una entrega y otra grandes cambios ni un salto revolucionario en la jugabilidad. No obstante, los chicos de Black Isle han aprovechado bien el tiempo transcurrido desde que apareciera el juego original para añadir a esta expansión una serie de cambios que desde fuera pueden parecer no demasiado importantes pero que los que hayan jugado a aquél sabrán reconocer como muy interesantes. El primero y más llamativo de todos estos cambios se ha producido en el apartado gráfico y es que «Heart of Winter», a diferencia del juego original, incorporará soporte 3D para OpenGL y además admitirá una resolución de 800x600 puntos. Estas dos características combinadas consiguen no sólo una mayor calidad de los efectos visuales sino también un mayor detalle en los gráficos y, lo que es más importante, más fluidez en los movimientos de los personajes incluso cuando la pantalla se llena de enemigos. También referentes al aspecto visual del juego se han introducido modificaciones en el interfaz del juego; no en su diseño, que sigue siendo el mismo, sino en la posibilidad de ocultarlo total o parcialmente. Por lo que se refiere al juego en sí, la oferta de «Heart of Winter» tampoco está nada mal, ya que a las seis nuevas localizaciones, que comprenden un arco argumental propio, hay que añadir que se ha aumentado el límite de experiencia, con lo que los personajes podrán alcanzar niveles más altos y, por lo tanto, podrán ser mucho más poderosos que antes. Además se han incluido más de cincuenta nuevos objetos mágicos, así como nuevos enemigos y más de 40 hechizos de todos los niveles que pretenden –y consiguen– que el juego no pierda su atractivo al aumentar el nivel de poder de los personajes. Para disfrutar de estas nuevas opciones el juego nos ofrece la posibilidad de comenzar una nueva campaña o continuar una grabada, y en ambos casos la partida incluirá al juego original y su expansión. De forma alternativa, si queremos jugar únicamente la expansión podremos hacerlo, aunque es recomendable no intentarlo con personajes de nivel inferior al noveno.

Si ya jugaste a «Icewind Dale» y no te gustó o si consideras que ya has tenido suficiente rol para toda una vida, te podemos asegurar que no va a ser esta expansión la que te haga cambiar de opinión, ya que, en realidad, el sistema de juego se mantiene prácticamente intacto. Todos los demás, aquellos que jugaron, les encantó el juego y se quedaron con ganas de más, encontrarán en «Heart of Winter» la excusa perfecta para volver a quedarse una larga temporada pegados a su ordenador.

J.P.V.

Si ocultamos el interfaz y dejamos el escenario a pantalla completa podremos ver una superficie de juego mucho mayor.

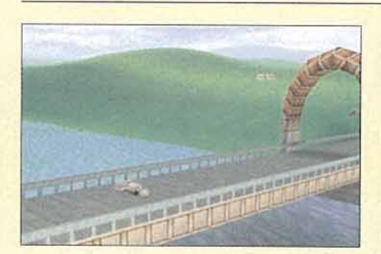
Los nuevos enemigos representan un difícil reto, incluso para los personajes más experimentados y poderosos.

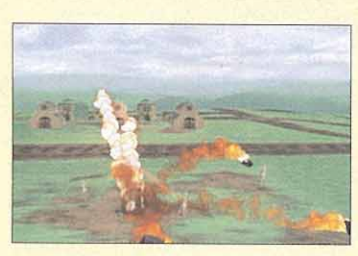


Los objetos nuevos más interesantes son sin duda los recipientes para pergaminos, gemas y pociones que permiten transportar muchas unidades.

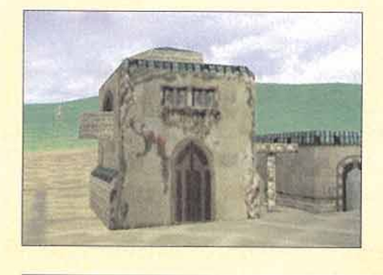
Punto de Mira

- Compañía: **FACTOR 5 / LUCASARTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**





Un nuevo juego basado en la saga de Star Wars, aunque de escasa calidad para los tiempos que corren



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (DirectX) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	35
ADICCIÓN:	40

Los gráficos no están a la altura de la saga en la que se basa el juego. Los sonidos y la música son los de la película y resultan espectaculares. En ocasiones el vehículo resulta muy impreciso y difícil de controlar.

puntuación

total **40**



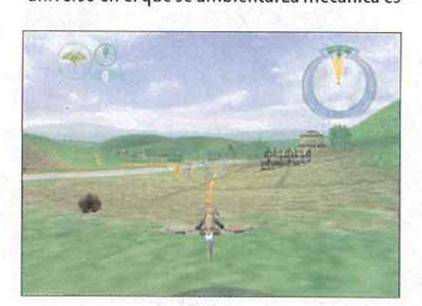
Star Wars Battle for Naboo

Quién detendrá la invasión

El planeta Naboo ha sido invadido por las tropas de la Federación de Comercio. El pacífico planeta gobernado por la reina Amidala, apenas tiene ejército con el que defenderse, y los guardias reales tendrán que hacer frente a la invasión confiando en sus escasos recursos bélicos. Nuestro papel aquí será asumir el rol de un joven teniente de la guardia y vivir, en primera línea de fuego, las vicisitudes de una guerra entre dos bandos totalmente descompensados. Quizá nuestra pericia pueda inclinar la balanza en favor de los habitantes de Naboo.

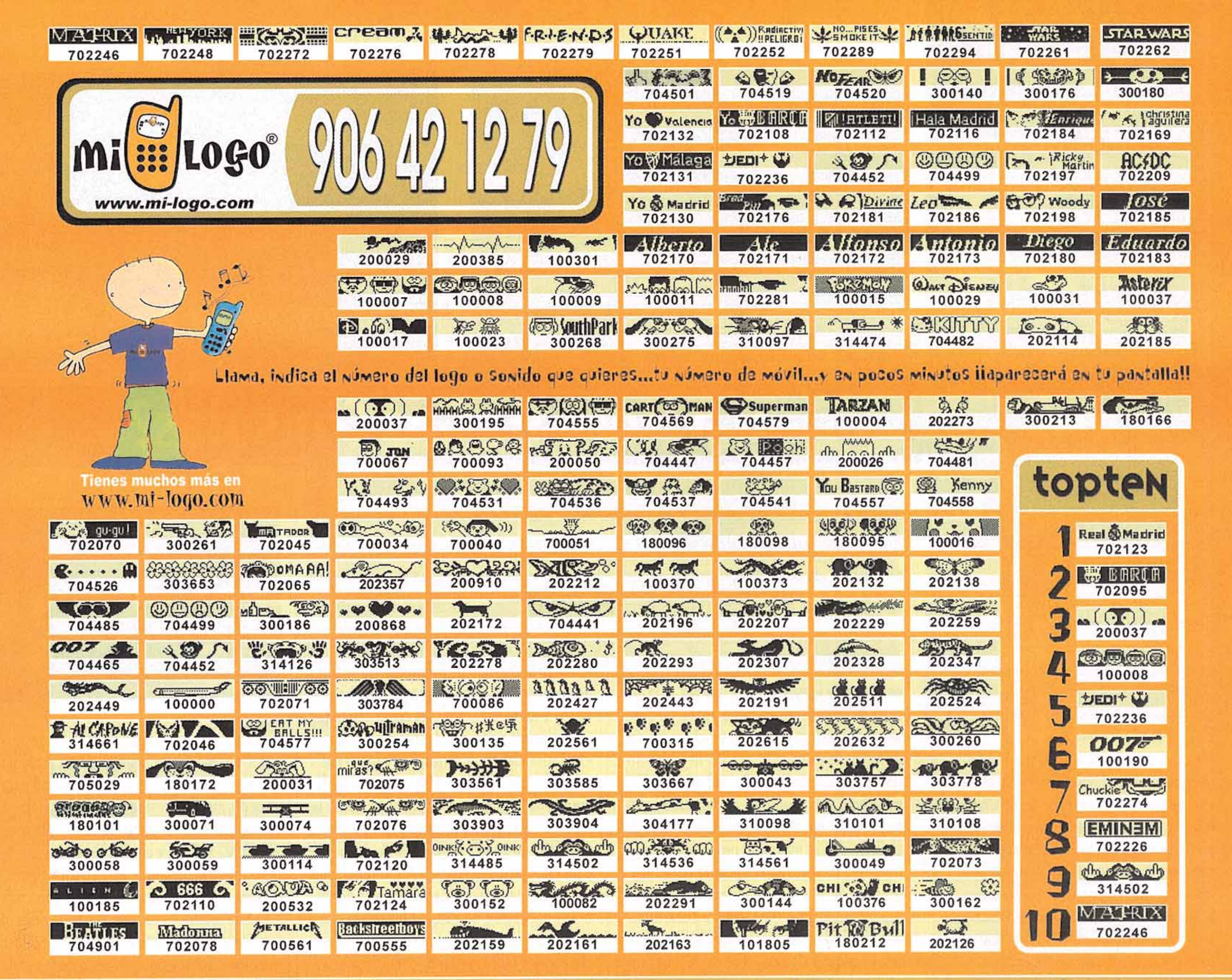
LucasArts lo ha vuelto a hacer. Ha tirado de una de las subtramas o escenarios de las películas de la serie Star Wars y se ha sacado de la manga un juego, o más bien lo ha licenciado, confiando ciegamente en el poder de persuasión de su exitosa saga espacial. Y decimos eso porque poco más tiene que ofrecer este título que el indudable poder de atracción del universo en el que se ambienta. La mecánica es la de un arcade, en el que a lo largo de distintos escenarios 3D, tendremos que realizar misiones, consistentes, básicamente, en eliminar a las tropas de la Federación o proteger a una unidad o estructura. Normalmente iremos acompañados de un superior, que nos dará instrucciones a lo largo de los escenarios y al que en ocasiones tendremos que sacar de apuros. A medida que vayamos superando las distintas misiones, podremos ir cambiando de vehículo, aunque todos tienen más o menos la misma mecánica de manejo: con el cursor se orienta, dos teclas para acelerar o frenar, y dos para cada uno de los disparos, el normal y el especial. En el juego dispondremos de vehículos que resultarán familiares a los que hayan visto la película: el caza estelar Naboo, el crucero de policía, el speeder (una especie de coche flotante) en sus versiones flass y gian, o el bombardero Naboo. A veces también controlamos algún vehículo del enemigo, como el stap pesado, una moto armada con láser y torpedos. Los escenarios también resultarán familiares. Nada más empezar nos tendremos que desenvolver por las hermosas calles de la capital de Naboo, aunque enseguida saldremos a sus bosques y sus pantanos para continuar con la resistencia. El planteamiento no es nada del otro mundo, pero el problema es que la calidad del juego está muy por debajo de la media. Por un lado los gráficos son verdaderamente anacrónicos, con fondos y personajes totalmente planos y zonas carentes de detalles. Pero por si esto fuera poco, el movimiento de las unidades deja mucho que desear, y el control de la propia resulta demasiado impreciso. A lo largo de las misiones, habrá veces en que resultará complicado saber exactamente lo que hay que hacer o dónde están los enemigos, aunque el radar ayude lo suyo. Un juego, en fin, destinado a aprovechar el tirón de todo el merchandising de la saga, pero muy poco destacable por nada que tenga que ver directamente con lo que debe de ser un buen juego. Eso sí, la música y los sonidos son muy buenos.

L.E.C.









tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV 407680
James Bond · Cine 407687
La Pantera Rosa · TV 407693
Superman · Cine 407700
Misión Imposible · Cine 407714
Los Simpsons · TV 407698
Top Gun · Cine 407232
Friends · TV 407681
Alfred Hitchcock · TV 407706
Halloween · Cine 407683
Los Teleñecos · TV 407703
Puente sobre el rio Kwai 407718
La Familia Adams · Cine 407668
Inspector Gadget · TV 407685
El equipo A · TV 407667
El coche Fantástico · TV 407688
Los Monster · TV 407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena 407436
Fields of glory · Sting 407459
Back for good · Take that 407467
Head over heels · Tears for fears 407469
Shout · Tears for fears 407470
Were going to Ibiza · Venga Boys 407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys 407490
The Riddle · Gigi D Agostino 407578
I learned from the best· Whitney Houston 407502
Will2 K · Will Smith 407504
Somewhere over the rainbow · Marusha 407583
Children · Robert Miiles 407587
Fable · Robert Miiles 407588

éxitos

Macarena · Los del Rio 407628
La vida loca · Ricky Martin 407422
Sex Bomb · Tom Jones 407480
Red Red Wine · UB 40 407484
Barbie Girl · Aqua 407601
Say what you want · Texas 407471
Dancing Queen · Abba 407201
Let it be · Beatles 407740
Every breath you take · Police 407620
The wall· Pink Floyd 407406
Its not unusual · Tom Jones 407479
Brother Loui · Modern Talking 407634
Black or white · Michael Jackson 407631
Lambada · Kaoma 407626
Tubular Bells · Mike Oldfield 407633
Viva Forever · Spice Girls 407452
Hey Jude · Beatles 407742
Candle inthe wind · Elton John 407617
China in your eyes · Modern Talking 407635
Don't speak · No doubt 407637
All Star · Smash Mouth 407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth 407448
Then the morning comes·Smash Mouth 407449
Walking on the sun · Smash Mouth 407450
Two become one · Spice girls 407454
Don't give it up · Bryan Adams 407256
Just can't get enough · Depeche Mode 407277
Strange love · Depeche Mode 407278
Save a prayer · Duran Duran 407290
You are so beautiful · Joe Cocker 407347
We are the champions · Queen 407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage 407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega 407364
I still believe · Mariah Carey 407374
Staying Alive · Bee Gees 407231
American Pie · Madonna 407370
Down · Backstreet Boys 407223
Zombie · Cramberries 407268
You Drive me crazy · Britney Spears 407252
Can't help falling in love · UB40 407485
What a girl wants · Cristina Aguilera 407257
Big big girl · Emilia 407618
Gangstas Paradise · Coolio 407263
Crazy · Jennifer Lopez 407612
Bohemian Rhapsody · Queen 407409
Close your eyes · The Beatles 407741
Runaway · The Corrs 407265
Wake me up · Wham 407543
Take on me · Aha 407600
Big in Japan · Alphaville 407606
Oxygene · Jan Michael Jarre 407623
Care about us · Michael Jackson 407632
Radio · The Corrs 407264
Songbird · Kenny G 407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA 407738
Back to your heart · Backstreet boys 407222
No one else comes close · Backstreet B. 407224
Spanish eyes · Backstreet boys 407225
Larger than life · Backstreet boys 407226
The One · Backstreet boys 407227
Baby one more time· Britney Spears 407248
Born to make you happy·Britney Spears 407249
Oops I did it again · Britney Spears 407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams 407253
Thats the way it is · Celine Dion 407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera 407258
I Turn to you · Cristina Aguilera 407259
Linger · Cramberries 407269
Ode to my family · Cramberries 407270
Better off alone · Alice Deejay 407284
Another race · Eiffel65 407294
Dub in life · Eiffel65 407296
To much of heaven · Eiffel65 407297
Guilty conscience · Eminem 407299
My name is · Eminem 407300
The world is not enough · Garbag 407320
Push it · Garbage 407322
Got til is gone · Janet Jackson 407335
Together again · Janet Jackson 407336

topten

Misión Imposible · CINEMA **407714**
Sex Bomb · TOM JONES **407480**
The Simpsons · TV **407698**
La Pantera Rosa · TV **407633**
James Bond · CINE **407687**
Dancing Queen · ABBA **407201**
Friends · TV **407681**
Alfred Hitchcock Presents · TV **407706**
Guilty Conscience · EMINEM **407299**
Staying Alive· BEE GEES **407231**

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

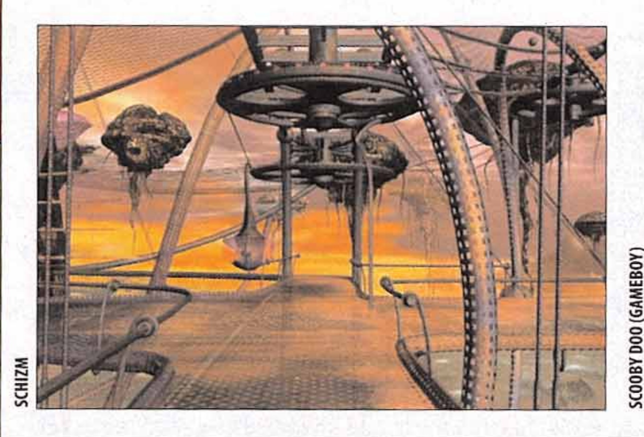
Tesoros olvidados

The Last Express
Broderbund (1997)


THE LAST EXPRESS

Tras meses de ausencia, retorna el apartado "Tesoros Olvidados". Si recordáis, aquí analizamos aquellas grandes aventuras que, o bien pasaron desapercibidas en su momento, o ya nadie habla de ellas. En esta ocasión, la elegida ha sido «The Last Express», la original propuesta de Jordan Mechner, creador del clásico «Prince of Persia».

«The Last Express» es una aventura en primera persona que transcurre íntegramente en el interior del mítico Orient Express. Para recrear los gráficos, Jordan y su equipo compraron un vagón abandonado del viejo tren, dotando al juego de un nivel de detalle pocas veces visto en una aventura. También utilizaron una novedosa técnica consistente en grabar en vídeo a los actores, y aplicarles celdas de animación para dotarles de un aspecto cercano al comic. Este sistema se ha usado en películas como "El Señor de los Anillos" –la clásica de Ralph Bakshi de 1978–, o en el magnífico juego de DC, «Jet Set Radio». Mechner intentó renovar el género añadiendo un sistema de juego en tiempo real: la aventura se dividía en bloques horarios, y el jugador estaba obligado a realizar ciertas acciones en cada bloque. Todo ello, aderezado con infinidad de secuencias opcionales y varios finales diferentes. Pero lo que hace especial a «The Last Express» es su apasionante argumento, donde se mezcla un complot para asesinar al consejero del Zar de Rusia, y el asalto al tren de unos terroristas serbios. La trama transcurre unos días antes del inicio de la Primera Guerra Mundial: Robert Cath, agente secreto, tiene una cita con su amigo Tyler Whitney, en el Orient Express. Cuando sube al tren, descubre que Tyler ha sido asesinado, y el contenido de su maleta, robado, por lo que todos los pasajeros se convierten en sospechosos. El argumento es tan atractivo, que hace unas semanas se anunció el próximo estreno de la película, en la que Jordan Mechner ha trabajado como guionista. Por desgracia, hoy es casi imposible encontrar el juego en España. Se puede descargar la demo en www.lastexpress.com


SCHIZM



SCOOBY DOO (GAMEBOY)

¿La Hora De Las Consolas?

Algo está cambiando en el mundo de los videojuegos. Las distintas consolas de nueva generación, con unas prestaciones semejantes a las de los ordenadores más potentes, amenazan con quitar el protagonismo a los juegos para compatibles. Irónicamente, el género de la aventura puede sacar un enorme provecho de ello...

Bienvenidos a la septuagésimo sexta reunión de El Club de la Aventura. Por una vez, y sin que sirva de precedente, vamos a apagar el ordenador. Tradicionalmente, la limitada capacidad de memoria y escasa resolución de las consolas ha propiciado que infinidad de juegos de estrategia, simuladores y, en definitiva, cualquier título complejo, haya quedado fuera del ámbito de estas máquinas recreativas domésticas. Pero las cosas han cambiado: las actuales consolas de 128 bit, Dreamcast y PlayStation 2, y las inminentes Gamecube y Xbox, disponen de la capacidad técnica suficiente para recrear cualquier tipo de juego de PC, por complejo que sea. De hecho, mucha gente augura que estás máquinas acabarán por relegar al ostracismo al mercado lúdico para compatibles, debido al alto precio de las nuevas placas 3D, o la dificultad de configuración.

Por suerte para los usuarios de compatibles, esto no ocurrirá: no se puede ignorar un parque de más de 100 millones de PCs que se usan para jugar; además, dentro de un año, cuando las cuatro consolas de 128 bit estén en el mercado, la competencia entre ellas será tan grande que no podrán alcanzar los increíbles niveles de ventas de PlayStation o Gameboy, máquinas de gran éxito no por su calidad técnica sino, sencillamente, porque han vivido varios años sin competencia.

En cualquier caso, la mencionada potencia de las nuevas máquinas, y el hecho de que los jugadores de consolas sean cada vez más adultos, está respaldando un curioso fenómeno que ya es imparable: el de la publicación de aventuras gráficas para consolas. Esto es muy beneficioso para el género, pues puede llegar a mucha más gente y, por tanto, mejorar sus ventas y hacer que cada vez más compañías retomen la creación de aventuras. No se trata de un fenómeno nuevo: las sagas de «Mundodisco» y «Broken Sword», así como casi todas las aventuras de Cryo, del estilo de «Egipto» o «Atlantis», tienen su correspondiente versión para PlayStation. En mucho casos, el experimento ha sido todo un éxito pues, como la propia Revolution ha reconocido, se han vendido más juegos de la saga «Broken Sword» para PlayStation que para PC. Y el fenómeno sólo acaba de comenzar: en breve está prevista la publicación de «Stupid Invaders» para Dreamcast; LucasArts sacará este mes de Mayo «La Fuga de Monkey Island» para PS2, y Revolution ha anunciado que «Broken Sword III» saldrá en versiones PC, PS2 y Xbox. El propio Tim Schafer, creador de «Grim Fandango», ha confesado que su nueva aventura, el primer juego de su nueva compañía, Double Fine, saldrá sólo para Xbox, aunque no se descarta una versión para PC. Lo más esperanzador de todo es que compañías hasta hace poco ajenas al género, están comenzando a publicar aventuras gráficas puras, sólo para consolas. Es el caso de Konami y su «Shadow of Memories» para PS2, y THQ y el sorprendente «Scooby Doo Clasic Creep Capers» para... ¡Gameboy Color!

«Shadow of Memories» ha sorprendido a propios y extraños por tratarse de una aventura en tercera persona creada por los autores de «Silent Hill», donde se han eliminado todas las escenas de acción para reducir el desarrollo a las típicas conversaciones y el uso de objetos, propios del género. Al parecer, el punto fuerte es el argumento, complejo y atractivo, adornado con escenas no interactivas de calidad cinematográfica. La trama gira en torno al enigmático Eike Kush, un pobre muchacho que es


THE LAST EXPRESS

asesinado una y otra vez por un enemigo desconocido. Por suerte, dispone de un artilugio que le permite retroceder en el tiempo para impedir dichos asesinatos. Deberá viajar a épocas tan dispares como la Edad Media, o los años 1902 y 1980, y encajar las piezas que le descubrirán el porqué de este ensañamiento.

No menos sorprendente es «Scooby Doo», una aventura gráfica en toda regla para la portátil Gameboy. Su desarrollo es idéntico a «Maniac Mansion»: Scooby Doo y el resto de la panda se internan en una misteriosa mansión, en busca de un ladrón de joyas. Tenemos la posibilidad de manejar a cada uno de los miembros del grupo por separado, para resolver puzzles conjuntos. Mientras se desplazan por las diferentes estancias, los protagonistas descubren objetos y personajes que tienen asociados iconos para mirar, coger, hablar, etc. La correcta elección de los mismos, así como las charlas y la resolución de puzzles, permiten avanzar en la trama. Pese a la limitada potencia de Gameboy, el juego posee unos gráficos de gran calidad, y su desarrollo es muy atractivo, a tenor de las buenas puntuaciones que ha recibido en todo el mundo.

Por suerte, los jugadores de PC también disponen de numerosas aventuras cuyo lanzamiento es inminente. Es el caso de «Schizm», la continuación de «Reah», un clónico de «Myst» que obtuvo un moderado éxito en su momento. La acción transcurre en el año 2083. Diez meses atrás, los primeros humanos aterrizaron en el planeta Argilus. Encontraron ciudades flotantes, máquinas en funcionamiento, comedores con la comida servida... pero ningún indicio de vida. Las cosas se complican cuando una nave de suministros aterriza en el planeta, y descubre que los científicos que estudiaban la desaparición de los aliens... ¡también han desapa-


SHADOW OF MEMORIES (PS2)



THE WESTERNER

recido! Los dos protagonistas, que se desplazan por el planeta por separado, deben investigar lo sucedido bajo una perspectiva en primera persona, y unos gráficos renderizados de gran calidad.

Desde nuestro país, Revistronic nos trae una noticia mala y otra buena. La mala, para nosotros, es que «Heavy Money», cuya apariencia presagiaba que se trataba de una aventura gráfica, será finalmente un arcade on-line. La buena tiene que ver con las primeras imágenes de la segunda parte de «3 Skulls of the Toltecs», bautizada con el nombre de «The Westerner». Está aventura en tercera persona será completamente en 3D, aunque conservará el desarrollo clásico del género. De nuevo el vaquero patoso Fenimore Fillmore se ve envuelto en un lío de mil demonios: una disputa entre granjeros y ganaderos por el dominio de las tierras, que le llevará a conversar con más de 30 personajes en más de 100 escenarios, y "sufrir" más de 300 "gags" cómicos, antes de solucionar el embrollo.

Otros títulos en desarrollo son «Atlantis III», «Secrets of Alamut» –la segunda parte de «La Leyenda del Profeta y el Asesino»–, «Road to India», «Druuna», «Lago Ness» y «Los Caballeros del Rey Arturo II», pero la escasa información disponible hasta el momento, nos obliga a dejarlos para próximas reuniones, en las que tengamos algo más de espacio.


SCHIZM

¿"SCUMM" PARA TODOS?

Tras el largo panegírico consolero, el espacio dedicado a responder vuestras cartas se ha reducido. Tranquilos, que el mes que viene la reunión estará dedicada a este menester.

Para abrir boca, toma la palabra Albert Buixadé de Mollerussa (Lleida). Albert está indignado porque LucasArts sólo vende su "merchandising" en Estados Unidos. En efecto, la compañía americana ofrece bandas sonoras de aventuras, camisetas, gorras, llaveros, y demás curiosidades en su página web, pero no los vende fuera de sus fronteras. LucasArts debería hacer un esfuerzo para ofertarlas en todo el mundo aunque, es justo decirlo, las distribuidoras nacionales también deberían poner algo de su parte para traer estos productos a nuestro país. A Albert tampoco le gusta que LucasArts preste tanta atención a las consolas. En ese aspecto, debemos estar tranquilos, ya que su presidente ha dicho que tienen intención de potenciar su catálogo de PC, con varios títulos que se anunciarán en la feria E3. Finalmente, para obtener una copia de «Simon the Sorcerer 3D» firmada por los programadores, Headfirst prometió hace un año que avisaría a todos aquellos que se apuntasen a su lista de correo sobre esta oferta, pero no sabemos muy bien si mantienen su palabra. Por si acaso, puedes apuntarte en la web: www.headfirst.co.uk/simon3D.

En cuanto a una tienda para comprar la banda sonora de «Grim Fandango», sólo está a la venta en la web de LucasArts (sólo para USA), pero hay una tienda alemana que recopila todas las bandas sonoras de videojuegos existentes. La hemos consultado y esa en concreto está agotada, aunque si la pides, quizá puedan conseguírtela... Su sitio web es el siguiente: www.synsoniq.com

Apuntamos también tu sugerencia para aumentar las páginas de la sección –veremos que se puede hacer al respecto– y damos paso a Julián Iturbe, incapaz de gobernar la grúa que da acceso a la góndola, en el juego de culto «Quest for Glory V». Es tan sencillo como introducir el valor 100 en el campo "Crane Extension"; 50 en el campo "Crane Rotation" y la opción "Closed" en "Claw Position".

Cierra la reunión Sara "Bow", que nos pide que firmemos una original petición para que LucasArts ofrezca su "parser" SCUMM, utilizado para crear sus títulos clásicos, a la comunidad aventurera, pues ya no lo utiliza. Podéis apoyar la iniciativa en:
www.123petitions.com/cgibin/system/sign1.cgi?id=pka54@hotmail.com$5

No hay espacio para más. El próximo mes nuevas sorpresas aquí, en El Club de la Aventura. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

Estamos acostumbrados a oír a hablar a los programadores en boca de los protagonistas de sus juegos. No está de más que, de vez en cuando, también nos sorprendan con algunas opiniones personales...

"Suelo tardar entre 2 y 4 años para diseñar una aventura. No tenemos planes para hacer una secuela de «The Longest Journey», pero eso podría cambiar. La oportunidad más próxima sería en las Navidades del 2002. Según eso, podría estar terminada para el 2004".

Ragnar Tornquist, creador del juego.

"La Princesa Rosella («King Quest IV», 1988) fue el primer protagonista femenino de un videojuego. Mucha gente en Sierra pensaba que era una mala idea, pero sirvió para que las chicas se animasen a jugar al ordenador".

Roberta Williams, creadora de la saga.

"«Broken Sword III» seguirá el estilo de sus predecesores. Dispondrá de un motor en tres dimensiones, aunque usaremos una tecnología para darle un aspecto de cómic. El estilo será más oscuro que en anteriores entregas de la saga pero, por supuesto, ¡George y Nico serán los absolutos protagonistas del juego!"

Tony Warriner, fundador de Revolution.

"«Monkey Island» es a los juegos lúdicos para PC lo que «Pacman» para las máquinas recreativas".

Jane Jensen, creadora de «Gabriel Knight III».

La opinión de los expertos



¡Por segundo mes consecutivo, «The Longest Journey» se convierte en la mejor aventura de la actualidad!, en opinión de los fans que nos han enviado sus votos. «La Fuga de Monkey Island», por otro lado, se afianza en la segunda posición, y también se estrena en el TOP 5.

A destacar el paulatino descenso de votos de «Gabriel Knight III», en ambas listas. Miss Jane Jensen, es hora de preparar una cuarta parte...

Las mejores del momento

- The Longest Journey
- La Fuga de Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Grim Fandango
- Broken Sword II

TOP 5

- Monkey Island II
- Monkey Island
- Gabriel Knight III
- La Fuga de Monkey Island
- Broken Sword

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
***CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
***E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es**



• Compañía: **DID / RAGE** • Disponible: **PC** • Género: **SIMULADOR / ESTRATEGIA**

CPU: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
HD: 600 MB
TARJETA 3D: Sí (Compatible con DirectX 7.0 y 8 MB)
MULTIJUGADOR: Sí (TCP/IP, RED, SERIE)

Eurofighter Typhoon

Cuando en Julio de 1983, Francia, Alemania, Italia, España y el Reino Unido hicieron público su deseo de realizar conjuntamente una nave de combate muy pocos pensaron que la idea llegase a buen puerto. La salida de Francia del proyecto en Julio de 1985 tampoco auguraba nada bueno. Sin embargo al final, tras múltiples parones, retrasos y rumores de cancelación la línea de defensa europea del siglo XXI ya es una realidad. Su nombre: Typhoon.



La defensa del siglo XXI

Los aficionados a la simulación aérea de combate todavía recuerdan sus anteriores correrías en común con DID. De los estudios de programación de esta compañía británica surgió hace unos años un producto de excelente calidad denominado «EF 2000» (y sus diversas variantes según el sistema operativo soporte) que revolucionó el estancado panorama existente. Ahora, varios años más tarde, con los mismos mimbres pero con la presencia siempre estimulante de Rage, «Eurofighter Typhoon» pretende hacer un nuevo cesto donde se conjuguen la buena presencia con la acción frenética y la adicción completa.

«Eurofighter Typhoon» nace con la vocación de ser un simulador rompedor en muchos aspectos y puede que sea este componente transgresor el que curiosamente le perjudique más. En lugar de realizar un lavado de cara completo de «EF 2000» aprovechando todos los avances en hardware y software aparecidos en todo este tiempo, «Eurofighter Typhoon» es un proyecto nuevo y original creado como si de un producto inédito se tratase aunque tampoco se puede decir que han caído en saco roto ni la experiencia anterior ni las numerosas sugerencias realizadas por los usuarios.

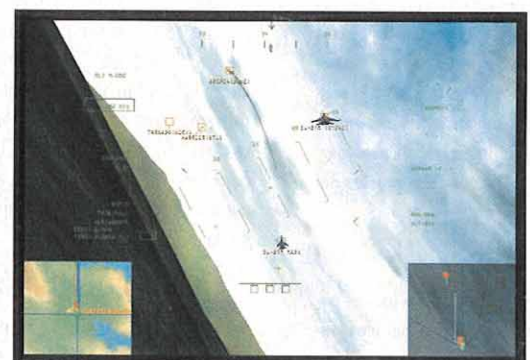
Durante la instalación el programa ya se apuntan detalles de lo que nos espera. Largos tiempos de carga para recoger detallados escenarios, un modo demo para deleitar la vista con imágenes casi cinematográficas de la estrella de los cielos europeos del siglo XXI, unos menús en castellano... Tan sólo defrauda un poco no encontrar un tutorial más logrado que la "Campaña en tiempos de paz" que se incluye. En cuanto a los modos de juego tampoco es que haya mucho donde escoger. Nada de misiones independientes. Hay que entrar a saco con la única campaña disponible, extensa como pocas pero insuficiente a todas luces.

COMBINACIÓN EXPLOSIVA

Llama la atención confirmar que junto al "habitual" simulador de vuelo Rage ha salpicado el conjunto de importantes dosis de estrategia (en ocasiones la táctica y la estrategia se mezclan sin solución de continuidad) y ha envuelto el resultado de un argumento que actúa de cemento para compactar tantos matices. ¿Qué quiere decir todo lo anterior? En pocas palabras que se acabó lo de agarrar la palanca de control y limitarse a apretar el



El derribo de un bombardero Tu-22 suele ser la consecuencia de una enorme labor de destrucción con la escolta que lo acompaña y le protege con fuerza de nuestros ataques.



El ambiente se está caldeando por momentos con varios cazas enemigos enzarzados en un combate a muerte con los miembros del escuadrón de Eurofighters de la OTAN.



La variedad de las misiones a realizar contribuye a no dar un momento de respiro al jugador, lo que unido al hecho de controlar seis pilotos da como resultado una tarea harto compleja.



El buen hacer de los programadores con las texturas del juego se aprecia con imágenes como la que acompaña estas líneas de un Tornado británico.



Dado que la acción del juego se desarrolla en el año 2015, los programadores se han tomado algunas licencias con algunas de las naves que aparecen.



La versatilidad del Typhoon ha sido recogida perfectamente en el juego y por eso se alternan misiones de caza con otras de bombardeo o ataque.



El planteamiento de este juego es muy amplio y liarse a destruir aviones a diestro y siniestro no es el mejor camino para llegar a buen puerto; habrá que ser un comandante organizado para alcanzar los objetivos finales



gatillo. El planteamiento de este juego es más amplio y liarse a destruir aviones a diestro y siniestro no es el mejor camino para acabar bien esta apuesta. Vale, es cierto que la emoción de los arcades no va a faltar. De acuerdo, también es verdad que los combates van a implicar a muchas naves simultáneamente y que sólo sobrevivirán los más ágiles con el gatillo. Sin embargo, como ya se comentaba anteriormente, sólo los más disciplinados, organizados e inteligentes comandantes llegan a generales y esa es nuestra misión en el juego. No sólo pilotar (y muy bien, por cierto, porque la IA de los rivales está muy conseguida) sino que también hay que planificar desde el despliegue de los aviones hasta la importancia de los objetivos pasando por la valoración de las amenazas y la configuración de armamento más apropiada para cada misión. La extraordinaria versatilidad del caza que da nombre al juego permite un repertorio completo de tareas que los programadores no han dejado pasar de largo.

ESTRATEGICAMENTE PERFECTO

Para hacerse una mejor idea de lo que «Eurofighter Typhoon» ofrece conviene describir un poco el tablero sobre el que se va a jugar la partida. Corre el año 2015 y el Typhoon es el caza estándar en los países europeos en el momento en que Rusia comienza a tener ansias de convertirse de nuevo en una superpotencia mundial. Invasión de Polonia, de los países bálticos de los antiguos miembros del Pacto de Varsovia... La tercera guerra mundial parece un hecho y la clave se encuentra precisamente en un terreno casi deshabitado pero con un tremendo valor estratégico: Islandia. La fría isla del norte de Europa en la que la OTAN ha "desterrado" a un escuadrón de cazas que curiosamente están bajo nuestras órdenes. Concretamente tendremos mando sobre 6 aviones y otros tantos pilotos escogidos entre lo más granado de la aviación de combate europea. Concretamente entre diez pilotos (hombres y también mujeres) con nacionalidades diferentes (británicos, alemanes, noruegos, suecos, belgas, italianos y... ¡¡españoles!!), con experiencia diferente (desde novatos hasta consumados señores del aire), con capacidades de supervivencia diferentes, con una salud diferente (más propenso a enfermar o menos) y con personalidades diferentes. ¿Para qué tantos datos sobre los pilotos? Se preguntarán los amantes de la simulación más clásica. Y es que este juego marca diferencias incluso antes de meterse en la cabina ya que la campaña dinámica que incluye varía tanto por los resultados de las misiones realizadas como por pequeños detalles como que un piloto derribado caiga al mar y tenga que aguantar varias horas hasta ser rescatado por el helicóptero de salvamento. Dependiendo de su capacidad de supervivencia el piloto puede perder la vida mientras espera y eso supone un avión menos para cubrir el mismo territorio. Algo similar ocurre si el derribo se produce sobre tierra firme. Si el helicóptero llega pronto no hay problema lo malo es que lleguen antes los enemigos y entonces el piloto sea capturado. Su personalidad entra en juego y el destino de la campaña también. No interesa un soldado que "se vaya de la lengua" descubriendo la ubicación de los aviones en las bases, su número... Como se puede comprobar la afirmación realizada al principio de estas líneas en la que explicábamos que «Eurofighter Typhoon» era algo más que un simulador no resultaba gratuita.

¿Cómo se controla a seis pilotos repartidos por otras tantas bases de todo el territorio islandés? Pues Rage ha resuelto el problema de una forma que va a dejar contentos a muchos y completamente fríos a la mayoría. Gracias a una interfaz muy poco habitual, en la parte inferior de la pantalla aparece automáticamente en cuanto se acerca el ratón un cuadro que muestra que está haciendo en este momento cada uno de los pilotos a nuestro cargo. Si alguien está volando, enfermo, esperando rescate o combatiendo, nosotros lo sabremos y podremos actuar en consecuencia cuando algo ocurra. Si decidimos no hacer nada el programa se encarga de todo pilotando y ofreciendo un resultado final de la misión. Esta es quizá la parte que menos nos atrae, ya que deja al jugador prácticamente de mero observador de lo buen piloto (o malo, que también se dan casos) que es el ordenador. Se puede dar el caso de enderezar una campaña desastrosa sin tener que subirse a un avión para nada y eso no casa muy bien con un programa eminentemente de simulación de vuelo. Lo bueno es que de un total de seis pilotos siempre puede haber alguno en medio de una misión y sentarse en el asiento de ese avión es tan fácil como pinchar con el ratón en su casilla. Los que quieran acción se van a hartar haciendo esta maniobra...

Para la presentación de las misiones se ha utilizado un sistema peculiar. Por un lado existe un canal de noticias tipo CNN que avisa cada vez que ocurre un hecho noticiable y ayuda a controlar el estado de la guerra. Por otro la llegada de misiones es avisada acústica y visualmente para que se tenga tiempo de planificar la misión. Desde los puntos de navegación hasta a la carga bélica pueden ser controlados en virtud de los informes de inteligencia y para planificar estrategias se puede trasladar a un piloto hasta una base cercana a una posible zona de acción con lo que los tiempos de reacción se reducen.

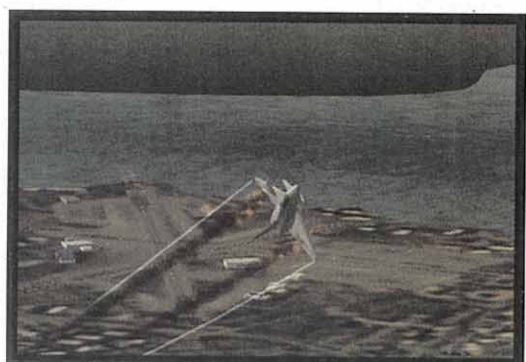
Nunca antes los pilotos tuvieron tanto que decir en un juego de simulación. De nuestra habilidad para escoger a los seis que formarán el destacamento

Pilotos con **personalidad**

puede depender el desarrollo de la campaña ya que cada uno cuenta con cualidades diferentes.

A BORDO DEL EUROCAZA

Técnicamente el trabajo de Rage ha sido impecable al menos en lo que al aspecto se refiere. El inteligente uso de las texturas sombreadas logra unos escenarios plenos de matices que hacen del vuelo una experiencia indescriptible. Hay un detalle sin embargo que puede hacer saltar las lágrimas a más de uno y ►



Las habilidades para cualquier clima del Typhoon permiten su uso tanto en condiciones climáticas hostiles como en ataques nocturnos.



El realismo de las explosiones es muy alto; lo mismo que las rutinas de daño de los aviones. Que nadie espere llegar a la base con un ala destrozada.

Baste una imagen como ésta para demostrar los esfuerzos hechos por Rage para crear un producto tan bello estéticamente como lleno de acción.

ese no es otro que la colocación en los costados y en las alas del Eurofighter Typhoon de las escarapelas rojas y amarillas de nuestra fuerza aérea. Como ya podéis imaginar esto no tiene mayor transcendencia en el desarrollo del juego pero se agradece enormemente. Cuando en los cielos europeos únicamente circula un prototipo de evaluación biplaza (DA-6) con los colores nacionales en nuestros ordenadores podemos participar en una acción bélica completa a los mandos del caza que en el futuro compondrá la columna vertebral del Ejército del Aire. Realmente impagable.

En cuanto a rendimiento, el programa de Rage muestra, sin que se aprecien ralentizaciones excesivas, un suelo detallado lleno de vehículos, en algunos momentos hasta 30 o más objetos aéreos (misiles de crucero, cazas, bombarderos...) y una cabina virtual que sin llegar a estar al nivel del resto del aparato si que cumple su función. Vamos a detenernos un poco en la cabina ya que da la impresión de no haber recibido tantos cuidados como el resto del programa. A través del "hat" del joystick se puede observar libremente toda ella y algunos indicadores funcionan correctamente pero no son todos. La mayoría de la cabina es una masa desenfocada de utilidad desconocida e impropia de la calidad general del programa. Apenas se salvan los movimientos de brazos del piloto al accionar la palanca de gases y el joystick de control. Demasiado poco para un título como este.

Las múltiples vistas exteriores disponibles muestran, eso sí, un modelado perfecto del caza con efectos luminosos muy realistas y con un consumo de recursos dentro de los márgenes aceptables. Lo más que hemos llegado a ver son parpadeos de polígonos en situaciones de trabajo a pleno rendimiento que de verdad se olvidan en cuanto se observa la belleza de algunos planos. Las rutinas de daños son estéticamente impecables, existiendo una relación causa efecto muy realista. Los daños resultan proporcionales al tipo de proyectil que haya alcanzado al caza. Aunque no sea una práctica muy recomendable y ningún jugador quisiera tener que vivirlo es impresionante ver los efectos de un misil sobre los planos estabilizadores. Los efectos de la explosión son perfectos y van acompañados de una ola de fuego espectacular.

Ni que decir tiene que cualquier daño al aparato va a repercutir sobre el control. Del manso e irrealista control que Rage ha dotado al avión en su estado "natural" (no hay que olvidar que el Eurofighter ha sido construido inestable a propósito variando el centro de gravedad para favorecer los movimientos rápidos y agresivos) se puede pasar a un auténtico potro desbocado a poco que el daño se acerque a cualquiera de los planos. Dominar a un caza es complicado pero si además éste tiene daños la cosa es casi imposible. En el juego se puede incluso recurrir al piloto automático para intentar solventar la situación pero si el pájaro está herido de muerte no hay salvación posible y la eyección es el único camino para salvar la vida antes de la colisión.

Y es que salir con bien de cualquiera de las misiones que componen la única campaña dinámica de este juego puede ser una tarea muy complicada ya que además de contar con 3 niveles de dificultad, la IA de los rivales está muy bien conseguida. Las probabilidades de lanzar un misil a media/larga distancia y acabar con un blanco son mínimas. Las contramedidas y defensas de los enemigos son muy eficaces y esa eficacia apenas se pierde en combate cerrado. Los misiles de corto alcance son muy sensibles a los giros bruscos "desenganchándose" del objetivo a las primeras de cambio. Menos mal que nos queda un cañón a mano y una nave capaz de soportar elevadas fuerzas g sin que la estructura sufra daños.

A modo de resumen de «Eurofighter Typhoon» podemos destacar depurado engine, el alto componente estratégico/táctico, la IA enemiga, esas insignias españolas brillando al sol que, sin duda, levantan la moral de los jugadores nacionales... En la parte negativa quedarían la cabina virtual totalmente inoperante, la imposibilidad de pilotar cualquier otra nave de las muchas que aparecen en el juego y la falta de más campañas que prolonguen los buenos momentos vividos con el juego.

R.L.P.

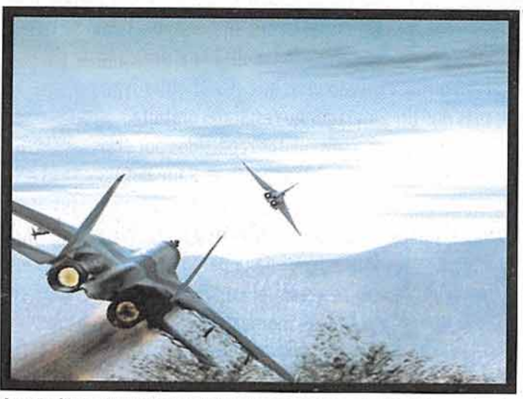
Cazas de la **Tierra**

Desde la aparición de la Edición Fuerzas Aéreas Españolas de simulador de Empire sobre el F/A 18 (disponible ahora en un pack de nombre "MultiSim" distribuido por Dinamic) no habíamos tenido la suerte de contar con un simulador que recogiera naves de nuestro ejército de forma tan correcta. El único "pero" que se le puede poner es que puestos a reproducir nuestros emblemas en el avión podían haber quitado el británico de la cola y poner la cruz negra sobre fondo blanco que llevan nuestros aparatos. Más cuidadito la próxima vez....

> Las múltiples vistas exteriores disponibles muestran un modelado perfecto del caza con efectos luminosos muy realistas y con un consumo de recursos, dentro de los márgenes, aceptable; además, las rutinas de daños son estéticamente impecables, existiendo una relación causa/efecto muy realista



El acabado de la cabina virtual no es de lo mejor. Su ausencia de realismo y falta de interactividad contrasta con el buen nivel general del producto.



A pesar de tener problemas con uno de sus motores este Mig 29 acosa tan de cerca a un Typhoon, que difícilmente sobrevivirá al encuentro.

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	93

puntuación

El detalle con el que están realizados todos los modelos aéreos es encomiable. El control es demasiado sencillo para resultar verosímil. El componente estratégico complementa perfectamente a una simulación de primer nivel.

total



85

JUEGOS EN RED INTERNET

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

CONFEDERACIÓN

www.confederacion.com



OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MAYO DE 2001
PRESENTA ESTA PÁGINA Y OBTENDRÁS 1/2 HORA DE JUEGO GRATIS

* No son válidas fotocopias y sólo se aceptará una hoja por cliente cada semana.

¿ TE CREES MUY VALIENTE ?

Pásate por Confederación: te vas a c... (*)

(*) morir de mieeeedo

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

PRÓXIMA APERTURA: BARCELONA

Para jugar en Internet
msn confederación
www.msnconfederacion.com

Servicio Atención al Cliente: 902 152 318 y atencion_cliente@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

PC CD-ROM
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

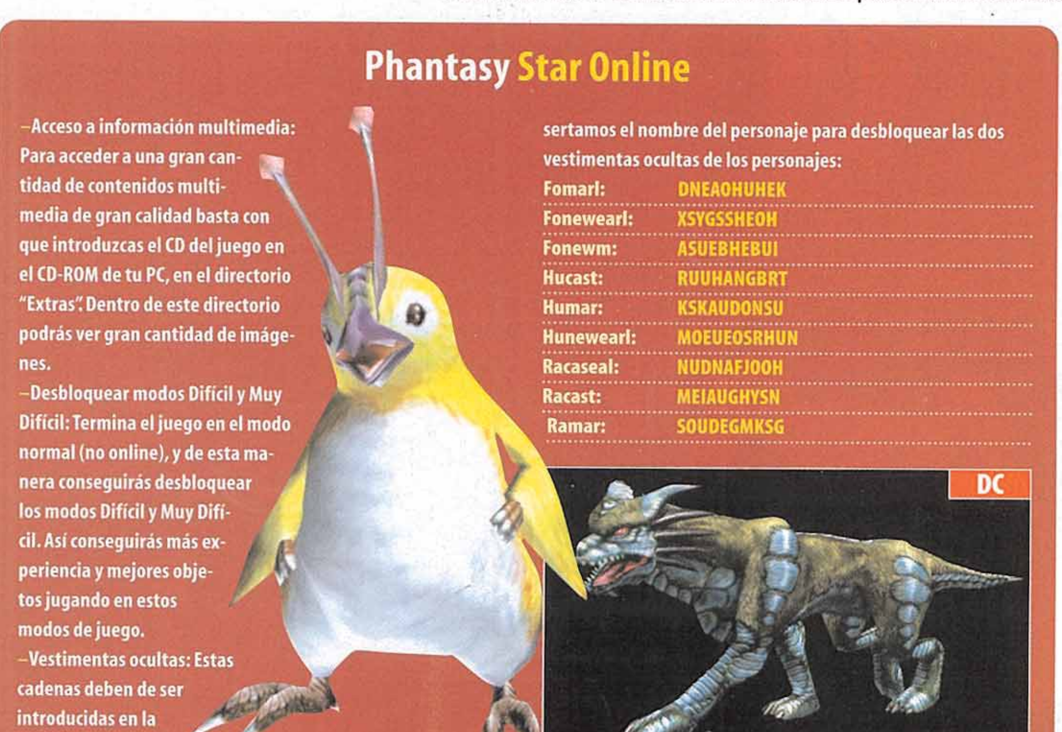
Prueba DESPERADOS en Confederación y llévate un viaje a Canarias.

PROMOCIÓN DESPERADOS NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS. VÁLIDO DEL 1 AL 31 DE MAYO.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Phantasy Star Online



–Acceso a información multimedia: Para acceder a una gran cantidad de contenidos multimedia de gran calidad basta con que introduzcas el CD del juego en el CD-ROM de tu PC, en el directorio "Extras". Dentro de este directorio podrás ver gran cantidad de imágenes.

–Desbloquear modos Difícil y Muy Difícil: Termina el juego en el modo normal (no online), y de esta manera conseguirás desbloquear los modos Difícil y Muy Difícil. Así conseguirás más experiencia y mejores objetos jugando en estos modos de juego.

–Vestimentas ocultas: Estas cadenas deben de ser introducidas en la pantalla en que insertamos el nombre del personaje para desbloquear las dos vestimentas ocultas de los personajes:

Fomarl:	DNEAOHUHEK
Fonewearl:	XSYGSSHEOH
Fonewm:	ASUEBHEBUI
Hucast:	RUUHANGBRT
Humar:	KSKAUDONSU
Hunewearl:	MOEUEOSRHUN
Racaseal:	NUDNAFJOOH
Racast:	MEIAUGHYSN
Ramar:	SOUDEGMKSG

A-Train

1. Presiona conjuntamente la tecla CTRL junto a MAYS luego escribe: cheater-cheaterwimp. Con ello obtendrás un millón de dólares así como todas las provisiones que seas capaz de almacenar.

2. Puedes jugar en la gran ciudad que aparece en la demo de este gran juego, para ello sigue las siguientes indicaciones; para empezar arranca el juego y una vez que estés viendo la ciudad de la demo, abre el menú de SISTEMA, y pulsa la opción de SALVAR. Salva el juego actual y sal del programa. Ahora basta con que vuelvas a arrancar el juego y pulses sobre la opción de Cargar, cargando la opción que seleccionaste previamente. De esta forma podrás jugar en la ciudad de la demo.

3. Para conseguir una curiosa apariencia visual tan sólo debes de realizar lo siguiente mientras estás jugando: mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT simultáneamente, mientras tanto teclea: bellybutton.

4. El truco que consiste en pulsar de forma simultáneamente la combinación de CTRL+MAYS y teclear; petercheatercheaterwimp sólo funcionará unas 10 u 11 veces antes de que te saque del juego, por ello para resetear el contador puedes salvar tu ciudad, salir del juego y volver a entrar cargándola de nuevo. Ahora podrás comprar gran cantidad de materiales y terrenos.
Nota Importante: Este último truco no funciona con algunas versiones del juego, puede que sea necesario que te descargues el último parche del juego.

Tony Hawk's Pro Skater 2

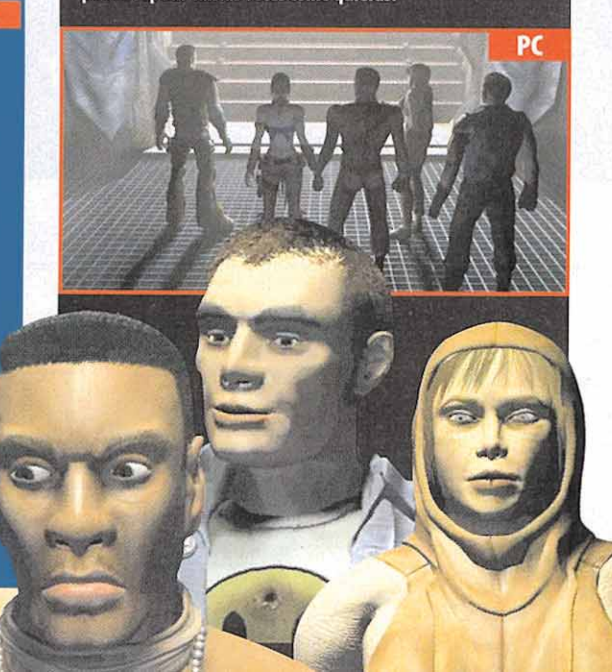
Pulsa la tecla ESC (escape) mientras estás jugando, y manten pulsada la tecla "7" del teclado numérico; luego pulsas "abajo", "b", "derecha", "arriba", "c", "v".
Con esto podrás ver el juego a líneas... vamos que sólo se verán las líneas de los polígonos.





Fallout Tactics (Demo)

Para que este truco funcione, debemos estar en el modo de juego por turnos. Cuando tengamos un combate, gastamos toda la barra de turnos, menos un punto, posteriormente pulsamos salvar rápido, y por último cargar rápido, y la barra se recargará por completo.
Con éste truco, ganaremos todos los combates, puesto que se puede repetir tantas veces como quieras.



Icewind Dale: Heart of Winter

PC

–Durante el juego debes pulsar simultáneamente las teclas CTRL+TAB para hacer aparecer la consola. Entonces debes introducir uno de los siguientes códigos:

- GETYOURCHEATON: Hans(); teletransportar el grupo completo.
- EXP GETYOURCHEATON: SetCurrentXP([número]); la experiencia indicada (en número) es otorgada a tu grupo.
- GETYOURCHEATON: ExploreArea(); muestra el mapa completo del escenario.
- GETYOURCHEATON: AddGold([número]); tu grupo recibe el dinero indicado (en número).
- GETYOURCHEATON: FirstAid(); pociones de vida, antídotos y un pergamino de piedra a carne.
- GETYOURCHEATON: Midas(); obtienes 500 monedas de oro para el grupo.
- GETYOURCHEATON: CreateItem([nombre del objeto]); obtienes el objeto que introduzcas (nombre del objeto).

–Anular Modos de Dificultad: Usando un editor (el notepad.exe por ejemplo) edita el fichero "icewind.ini" que se encuentra en el directorio donde has instalado el juego. Modifica la fila que contiene el texto "Suppress Extra Difficulty Damage=0" por "Suppress Extra Difficulty Damage=1". Con esto consigues eliminar los porcentajes que incrementan el daño que recibes de los enemigos así como la experiencia obtenida según el nivel de dificultad. Como siempre te recomendamos que antes de cambiar nada, realices una copia de seguridad del fichero a modificar.

PC

Star Trek DS9: The Fallen

–Para usar estos trucos, sólo tienes que abrir la consola (tecla Ñ o TAB) y escribir "PANACEA". Pulsa Enter. Después escribe el truco que prefieras y pulsa Enter para introducir el código.

■ GOD:	activa / desactiva el modo dios
■ ALLAMMO:	proporciona 999 de munición para cada arma que lleves en ese momento
■ GHOST:	activa el modo fantasma que permite volar y atravesar paredes
■ FLY:	permite ir volando en lugar de andando
■ WALK:	desactiva el modo GHOST y FLY
■ SUICIDE:	elimina a tu personaje
■ PLAYERSONLY:	pone en pausa a todos los personajes del juego excepto a los protagonistas
■ SLOMO <número>:	establece la velocidad de juego; 1.0 es la velocidad normal

–La tecla F8 te permite acceder a la siguiente misión o cinemática

Tened en cuenta que los trucos son efectivos sólo para cada misión, por lo que después de la pantalla "Cargando" tienes que volver a introducir los que quieras utilizar.

Tzar

PC



PC



Mientras juegas pulsa [ENTER] y así abrirás la ventana de Chat.
A continuación introduce los siguientes códigos:

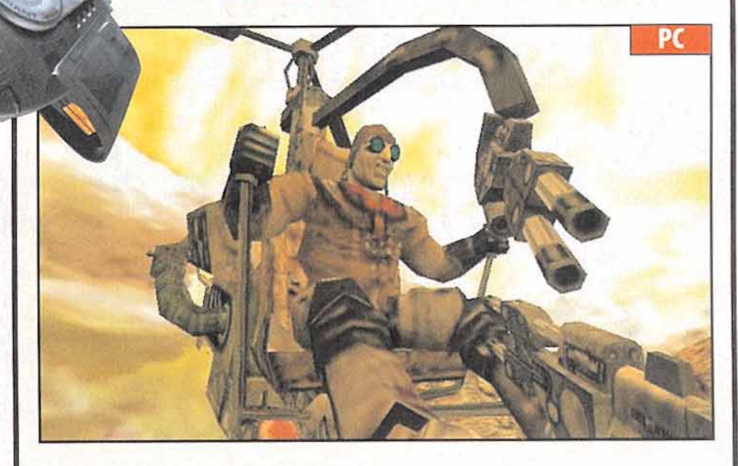
HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP:	Modo truco.
HMGOD:	Modo Dios para la unidad.
HMREVEAL:	Muestra el mapa completo.
HMNOFOG:	Quita la niebla de guerra
HMPETLEVA:	50 000 de todos los recursos
HMDVALEVA:	10 000 de todos los recursos
HMTIMER:	Muestra el contador
HMBUILDOZER:	Construcción rápida
HMUSURP:	Pierdes el control de las estructuras
HMNOTECH:	Las unidades y estructuras no dependen de mejoras

GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han sido las ganadoras de una camiseta por haber enviado un truco válido para la revista: Alberto Montero, Marco Alain Blay y Joan María Amat.
Recordad que para enviar vuestros trucos es necesario que hayan salido en la sección de Punto de Mira, pero que no hayan sido publicados econ anterioridad. Acordáos, también, de incluir vuestra dirección completa para poder enviaros el premio.

Gunman Chronicles

PC



Empieza el juego desde la línea de comandos o modificando el acceso directo con los siguientes parámetros:
-dev -console -game rewolf
(Por Ejemplo: c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf)
Para ello puedes crear una copia del acceso directo que del juego y en las "propiedades" de la copia agregas los parámetros que desees.
Una vez hecho esto, basta que pulses sobre la tecla "ñ" para hacer aparecer la consola, en ella puedes escribir cualquiera de los siguiente trucos:

/god	–	Modo Dios
/noclip	–	Modo sin Clipping (balanceo)
/impulse 101	–	Todas las armas y la munición para ellas.
/notarget	–	Eres invisible
/map X	–	Saltas al mapa X (ver lista de mapas)
/give X	–	Obtienes el objeto X (ver lista de objetos)

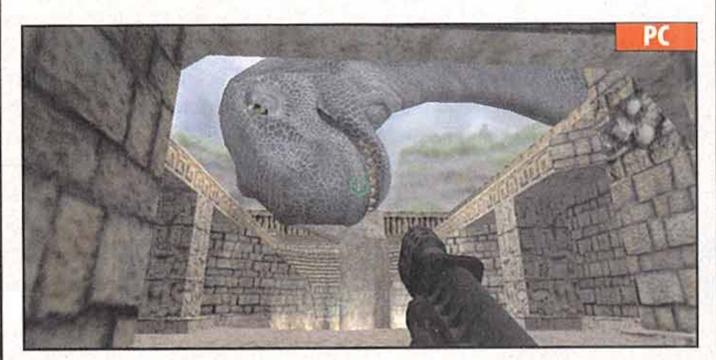
Objetos:

weapon_fists	weapon_Spchemicalgun	ammo_chemical
weapon_gausspistol	ammo_gaussclip	item_healthkit
weapon_shotgun	ammo_buckshot	item_armor
weapon_minigun	ammo_minigunClip	player_armor
weapon_beamgun	ammo_beamgunclip	vehicle_tank
weapon_dml	ammo_dmlclip	

Mapas (Lista cronológica):

city1a	mayan8	rust6b	west1	rebar0a	rebar2l
city1b	cinematic1	rust6c	west2	rebar0b	rebar2i
city2a	cinematic2	rust6d	west3a	rebar2a	rebar2f
city2b	rust1	rust7a	west3b	rebar2b	rebar3b
city3a	rust2a	rust7e	west4a	rebar3e	rebar3d
city3b	rust2b	rust7b	west4b	rebar2c	end1
mayan0a	rust3a	rust7c	west5b	rebar2g	end2
mayan0b	rust4a	rust7d	west6a	rebar2j	frontier
mayan1	rust4b	rust8a	west6b	rebar2d	highnoon
mayan3a	rust4c	rust9a	west6c	rebar2e	meltdown
mayan4	rust5a	cinematic3	west6d	rebar2h	rusted
mayan6	rust6a	cinematic4	west6e	rebar2k	takeoff

PC



Por: Penélope Labelle

Vigésimo sexta reunión de ésta que es vuestra sección. Este mes son varias las cuestiones que os inquietan y hemos decidido pasarle todo este mar de dudas a vuestra líder para que os las resuelva. Con ella os dejamos.

Un mar de dudas

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Efectivamente, muchas son las cartas y emails que recibo de todos vosotros todos los meses, y desde luego no todas son las que pueden entrar en el espacio con el que contamos. De todas formas, y como siempre he dicho, poco a poco irán saliendo las cartas que mandáis, así que no os desesperéis.

SE RESPETAN OPINIONES, A FAVOR...

La famosa polémica entre aquellos dos juegos a la que hacíamos mención hace dos números, parece no tener fin, y una servidora no ha querido levantar de nuevo la llaga, después de más de un año. De todas formas, tenemos la opinión de Joaquín, alias "Aries", que nos comenta lo siguiente al hilo de dicha controversia:

"Hay un tema que seguro ronda por muchas cabezas de aficionados a los juegos 3D en primera persona sobre la comparación entre «Quake III» y «Unreal Tournament»: mucho se ha dicho y comentado acerca de estos dos GRANDES juegos (a los que hay que sumar otros como «Counterstrike», y más que llamarán a las puertas de los mejores), pero la verdad está ahí y (la verdad) es que son jugables y divertidos LOS DOS que es lo un aficionado quiere y demanda.

Hay que remontarse al «Wolfenstein 3D», que abrió una nueva era en los arcades. ¡Quién iba a suponer que a partir de «Wolfenstein» se llegase a la saga «Doom», «Heretic», «Duke Nukem»... hasta llegar a «Quake III», «Unreal Tournament» y «Half-Life». Seguramente que ni sus propios creadores se hubieran imaginado el boom que su título había provocado en el mundo de los videojuegos. Que nadie se equivoque que dentro de poco (Y SEGURO) que los juegos incluirán la posibilidad de usar usar un casco que nos introduzca en un mundo 3D en el cual podremos ver al jugador seleccionado y que podremos controlar con la mente. Un realismo con el que alguno seguro que sueña... Aunque, claro está, las comparaciones, guste o no, ayudan a que sus creadores vean los puntos en que los aficionados están contentos o defraudados, obligándoles a mejorar y crear un juego perfecto para al aficionado, pero para eso están las críticas.

Y ahora te pido un consejo: empecé un single player en «Quake III», y conseguí acceder al nivel 2 llegando hasta Hunter, pero me dio una paliza de muerte..."

Bien, Joaquín, pues expuesta tu reflexión (¿alguno de vosotros no piensa igual?), decirte que para el consejo que pides lo mejor es practicar hasta la saciedad, y lo mejor es hacerlo, siempre que te lo puedas permitir, y con personas, pues son las menos previsibles. Si no, estudia cómo actúa Hunter, y adelántate a sus movimientos. De todas formas, cada uno tiene sus propios métodos, y ser rápido con el disparo y con el ratón son acciones fundamentales en este tipo de juegos.

... Y EN CONTRA

Por supuesto, no todas las intervenciones que se hacen en estas páginas tienen porqué coincidir siempre, ni con la opinión de una servidora, ni con la de otros lectores. Éste es el caso de nuestro amigo Rafa, encargado de una sala dedicada a ofrecer servicios multijugador e Internet en Valencia, que nos envía datos empíricos de la aplastante, según él, victoria de un juego sobre otro, y ésta es su exposición: «Unreal Tournament» no ha tenido rival en su género a lo largo del año 2000, y «Quake III Arena» no ha entrado, en ningún mes del 2000, en los tres puestos del pódium de nuestra sala, que cuenta ya con 3870 socios; nuestros socios consumieron el 44% del tiempo total empleado en esta sala jugando a «Unreal Tournament»; sin embargo, «Quake III Arena» no ha pasado del 8%. En la provincia de Valencia, en cuanto a juegos de acción, los datos son muy parecidos: «Counterstrike» y en segundo lugar «Unreal» se reparten casi el 70% del pastel. «Soldier of Fortune», «Quake III Arena» y alguna novedad esporádica de algún mes en concreto, se quedan el resto. Estos son datos que realmente dictaminan cuáles son los juegos que más gustan al público al final..."

Rafa sigue en el email cuestionando que ambos juegos tuvieran puntuaciones distintas. Bien, no voy a entrar otra vez en este asunto, que es muy viejo. El artículo de hace un par de meses lo único que pretendía era hacer un balance sobre lo que había ocurrido a lo largo de la sección en sus dos años de vida.

MÁS REAL

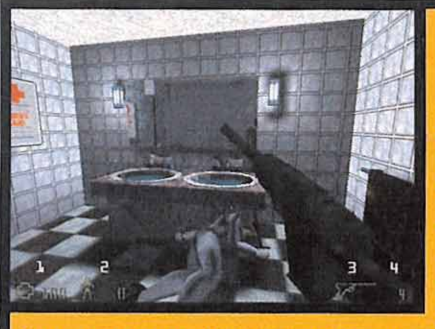
Desde Alicante, nuestro amigo deWar (será su nombre de "guerra", digo yo...), responde a la pregunta de si habría un tercero en discordia mejor que «Quake III» y «Unreal Tournament». Ahí va: "Para mi hay un juego

Carrusel deportivo

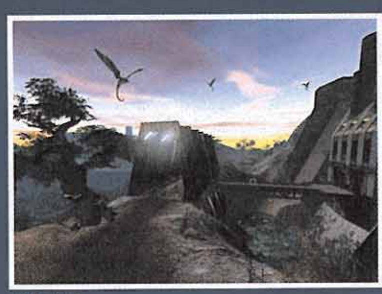
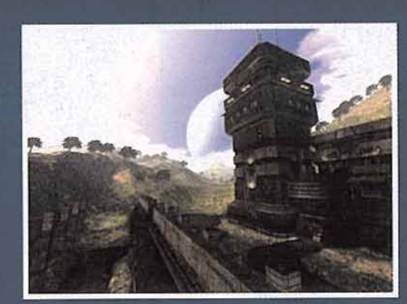

F1 Racing Championship

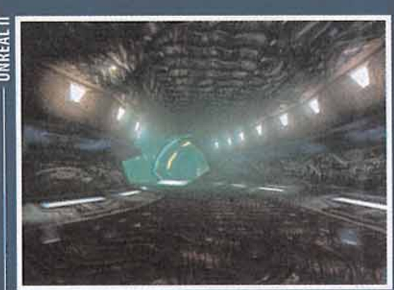
El mes pasado ya hablábamos de dos títulos dentro del deporte de la Fórmula 1, así que este mes no podíamos por menos que hablar del título que tiene en las manos Ubi Soft. Se trata, como todos ya sabéis de «F1 Racing Championship», del que ya están disponibles en el mercado las versiones de PS2, PC y Dreamcast, y dentro de poco también lo estarán las de Game Boy Color, Nintendo 64y PS One. Ahí es nada. Parece que los chicos de Ubi apuestan por todas las plataformas. Desde luego, no se puede decir que estos muchachos no hacen verdaderos esfuerzos por llegar al mayor número de público posible. Y la verdad es que no es para menos, pues por lo que hemos podido ver, es toda una revolución, como ya nos tiene acostumbrados la compañía en este terreno.

Acción frenética

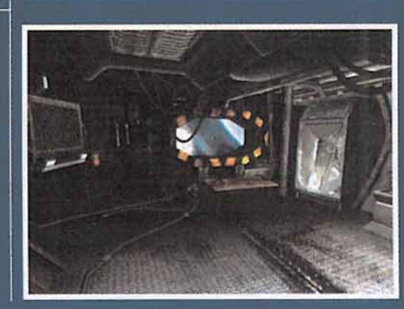


Toni Sánchez, un adusto lector e inquieto en esto de la programación de videojuegos, nos ha mandado un CD en el que nos manda la versión demo de un juego de creación propia, cuyo nombre es «Dark Side of the Mind», y que presenta las siguientes características: «Dark Side of the Mind» es un juego en primera y tercera persona que transcurre en mundos 3D reales, un híbrido entre aventura, rol, acción, misterio y suspense para partidas de un jugador. Permite también partidas multijugador a través de red o módem. Utiliza el motor gráfico Genesis3D ver.1.1 de WildTangent y está siendo programado con Visual C++ 6.0. Los niveles están diseñados con Worldcraft 2.0 de Valve Soft. Y ahora os estaréis preguntando, ¿y la historia? Pues el jugador controla a nuestro héroe, sin nombre ni memoria tras la Segunda Guerra Mundial. Encerrado en una prisión para enfermos mentales y sufriendo de amnesia, deberá escapar para investigar su vida anterior y entender porqué mereció el castigo del encierro. Su primera pista será la llave de la habitación de un hotel, donde encontrará desagradables sorpresas. El resto, está por descubrir, pero ya os iremos hablando más de él. Desde luego, iniciativas como la de Toni son merecedoras del mayor de nuestros respetos, pues precisamente son esta clase de iniciativas las que promueven que el software español esté en auge. Sólo felicitar a Toni por su excelente trabajo.



UNREAL II



En la Boca del Volcán

Parece que el mes de Marzo no ha venido precisamente marcado por las escasez de noticias en el mundo de los videojuegos, sino más bien todo lo contrario. Pero lo mejor es que hagamos un repaso a las que más nos interesan a todos los adictos a esta sección.

Para todos los seguidores y fanáticos de Unreal, les traigo unas imágenes de su segunda parte, que seguro hará las delicias de muchos, a juzgar por su belleza. Además, para aquellos que no se quieran perder nada de lo que este título va deparando día a día, pueden echarle un vistazo a su página en Internet en:

http://www.unreal2.com

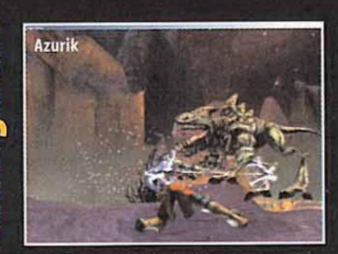
La compañía Empire y LSP han anunciado que van a publicar juntos «Antz Racing» para PC, PS2, Xbox y Game Boy Advance, un título en que veremos a los protagonistas de la película Antz correr por Insectopia. Todo los bichos participan en una serie de campeonatos, cuya particularidad, además de los conductores, claro está, serán los vehículos (latas de sardina, chapas de botellas...). Divertido, cuando menos.

Si alguien se creía que «Duke Nukem» estaba ya olvidado, pues nada de eso. A lo largo del mes de Marzo se ha hecho pública una noticia en la que se anuncia la creación de una película basada en el exitoso videojuego de 3D Realms. Por lo visto, en la película nuestro héroe musculoso deberá luchar contra una amenaza alienígena, viajando por el espacio para interceptar dicha nave. Veremos en qué queda. Y más noticias de «Duke Nukem», pues Arush Entertainment va a publicar un nuevo capítulo para el mazas de Duke en el que tendrá que salvar la Gran Manzana. El juego utilizará un nuevo engine en tres dimensiones, manteniendo la esencia del original, aunque este episodio sólo será distribuido a través de Internet. El nombre del mismo será «Duke Nukem: Manhattan Project».

Y ahí no acaba la cosa, pues parece ser que 3D Realms enseñará parte del proyecto de «Duke Nukem Forever» en el próximo E3 de Los Ángeles, aunque también se ha dicho que no habrá una versión demo del mismo por el momento. ¿Habrán cambiado otra vez de engine como ya pasara hace tres años cuando cambió el engine de «Quake II» por el de «Unreal»?

Para terminar, decir que los chicos de Sierra están haciendo otro episodio de «Half Life», titulado «Blue Shift», que traerá nuevos personajes y nuevas zonas a explorar por el intrépido protagonista de la aventura. Este nuevo episodio de una de las series de acción más exitosas, está siendo desarrollado por los mismos que hicieron «Opposing Force», Gearbox.

Crónicas del Siglo XXI


Azurik

Para empezar con buen pie, todos los afortunados poseedores de una Dreamcast están de enhorabuena, pues Infogrames ya ha anunciado que «Unreal Tournament» está listo para ser comercializado. En el juego existirá la posibilidad de jugar contra otras plataformas (PC) e incluso jugar en Internet con banda ancha.

Xbox sigue siendo noticia día a día, y prueba de ello son las imágenes que han circulado de «Azurik», en el que los jugadores asumirán el rol de un aprendiz que tendrá que velar por los elementos sagrados del fuego, agua, tierra y aire, y viajar a lo largo y ancho de vastos reinos para evitar el posible fin del mundo. Otro desarrollo para Xbox que parece va a quitar el hipo será «Amped», un título de snowboard, cuyas imágenes dicen mucho de él, pues absolutamente todos los detalles se están cuidando al máximo, y no hablo sólo de los gráficos, que también. Este título será uno de los primeros en salir, junto con la consola de Microsoft.

Nintendo también ha sido noticia estos días, pues ha tenido que incrementar enormemente su producción de Game Boy Advance para evitar quedarse sin stock. Pese a todo, parece ser que las expectativas de la compañía nipona se van a ver desbancadas con creces, a tenor de los pedidos que ya se han hecho en todo el mundo. También Nintendo fue noticia porque circulan rumores de que el lanzamiento en Europa de su consola de próxima generación, GameCube, estará listo antes de lo anunciado, aunque esto es algo que todavía no se puede asegurar al cien por cien.

Al hilo de las noticias de Game Boy Advance, decir que todos los fanáticos de la serie «Doom» están de enhorabuena, pues se ha anunciado que este título saldrá para la pequeña consola de Nintendo.

Para terminar con las noticias del mundo de las consolas, decir que Sega ha anunciado que desarrollará para Xbox. Los primeros títulos serán «Jet Grind Radio Future», «Panzer Dragoon» y «Sega GT». Sega se ha atrevido incluso a anunciar que se podrían utilizar las posibilidades online de la consola de Microsoft para sus juegos.


Amped

que compite con ellos en clara igualdad de condiciones, dado su terriblemente adictivo modo multijugador, y al que van aparejadas tanto una excelente factura técnica como una notable variedad de armas y modos de juego. Esta joya de la corona, inexplicablemente relegada a un segundo plano cuando se habla de los "grandes" arcades de acción, no es otra que «Soldier of Fortune». Y su mayor –para mi– virtud estriba en su exacerbado realismo, tanto en los personajes como en la ambientación de los escenarios y en el desarrollo de la acción, unidos a un espectacular tratamiento de los "daños" producidos durante el combate. Me siento un tanto desconcertado cuando he de usar un "hypermegaestratoblaster", cuya mecánica desconozco, contra un repulsivo engendro antropomorfo de colores tornasolados del cual ni siquiera sé si es o no comestible, mientras he de realizar saltos imposibles en unos escenarios imaginados por algún brillante diseñador presa del delirio. No me identifico con el juego, ni con la acción, ni con mi personaje. Sencillamente, no lo vivo. Esta es la gran ventaja de «Soldier of Fortune»: tipos comunes, armados con un arsenal que cualquiera podría comprar en una armería de Brooklyn, enfrentados a otros tipos comunes en un entorno tan familiar como pueda serlo tu barrio, sufriendo heridas comunes, y muriendo como consecuencia lógica..."

Pues efectivamente parte de razón no le falta, pero como seguimos diciendo, sobre gustos no hay nada escrito, y tal y como lo expone nuestro lector de Alicante, aquellos otros juegos no tienen nada de real. También te digo que, precisamente, son esos factores muchas veces, los irreales, los que hacen que nos decantemos por un juego o por otro, ya que nos ofrecen alternativas diferentes a la cruda realidad, que es en definitiva lo que todos buscamos cuando jugamos: salir de la realidad e integrarnos en mundos sorprendentes. ¿Real o irreal? Eso es algo que debe decidir quien juega.

DICHOSO LAG

Ekaitz Morales nos pregunta por qué en juegos como «Quake III» y «Unreal Tournament» ocurre que al incorporarse a una partida multijugador todo funciona a la perfección, pero cuando se ejecuta un disparo, éste se retrasa un segundo, haciendo muy difícil jugar.

Esto que nos comentas es el efecto lag, muchas veces comentado en esta revista cuando hablamos de juegos a través de Internet. Normalmente se debe a la conexión o al proveedor, pero sin embargo hay algo que sí que es cierto: esto se da sobre todo en servidores que no están en España, e incluso ni siquiera en Europa, y eso hace que nuestra respuesta sea más lenta que aquellos que se encuentran "más cerca" del servidor. Evidentemente, será mejor la conexión, muchas veces, con un servidor español que con uno norteamericano, algo bastante lógico.

Pues hasta aquí hemos llegado este mes. No nos queda tiempo, así que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.

Penélope Labelle

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA

1.- «Unreal Tournament». 2.- «Half Life: Counter Strike». 3.- «Blade»

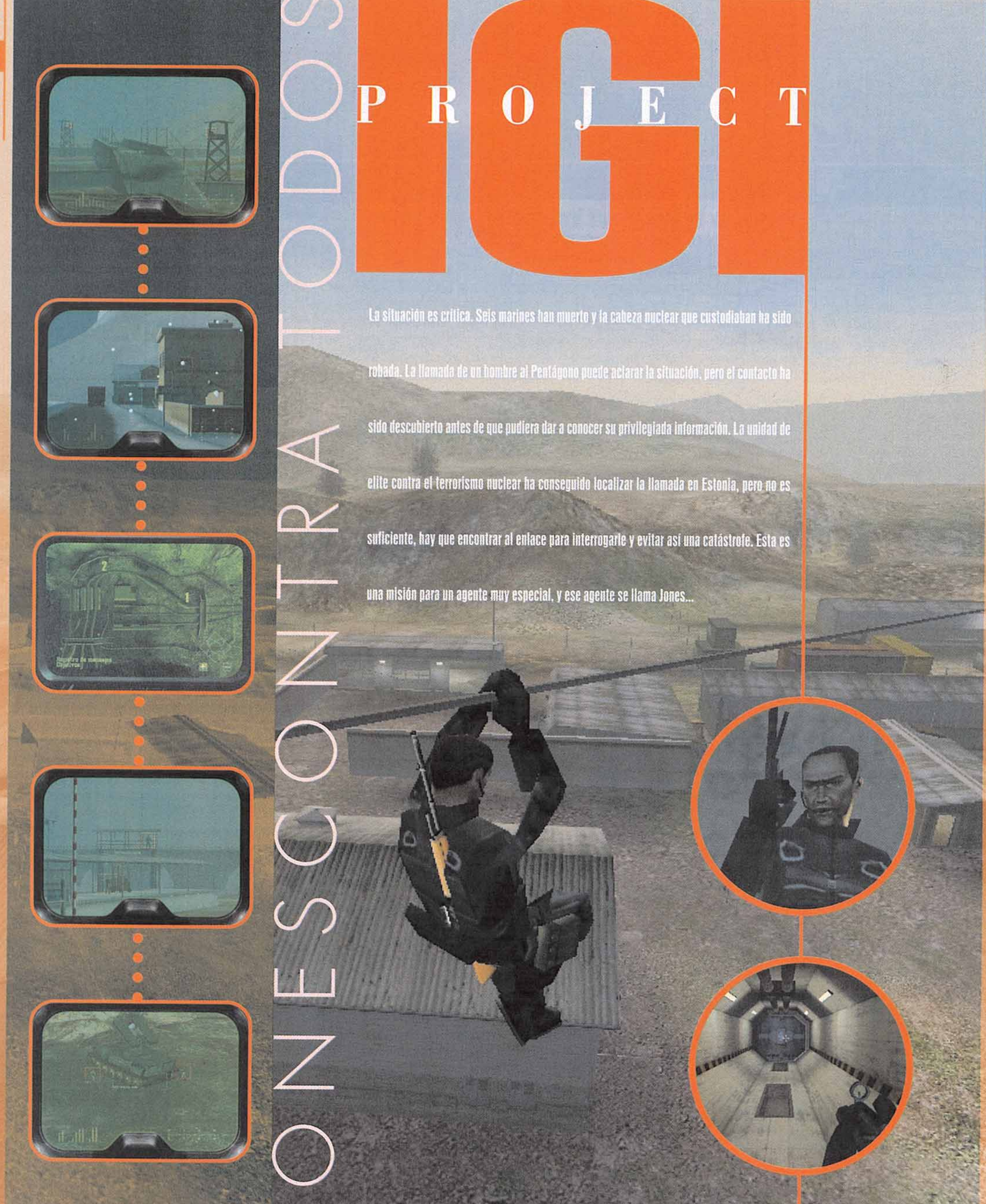
MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO

1.- «FIFA 2001». 2.- «Rally Championship» 3.- «NBA Live! 2000»

PROJECT IGI

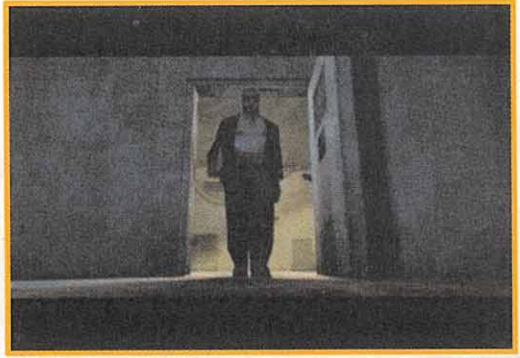
JONES CONTRA TODOS

La situación es crítica. Seis marines han muerto y la cabeza nuclear que custodiaban ha sido robada. La llamada de un hombre al Pentágono puede aclarar la situación, pero el contacto ha sido descubierto antes de que pudiera dar a conocer su privilegiada información. La unidad de elite contra el terrorismo nuclear ha conseguido localizar la llamada en Estonia, pero no es suficiente, hay que encontrar al enlace para interrogarle y evitar así una catástrofe. Esta es una misión para un agente muy especial, y ese agente se llama Jones...

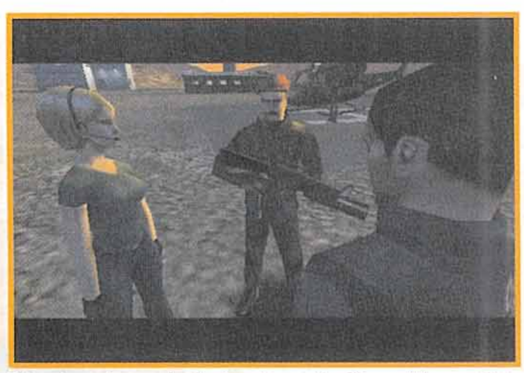




Los métodos utilizados por la mafia para sacar la información necesaria de los detenidos son bastante convincentes.



Algunos de nuestros enemigos parecerán muy duros, pero no olvidemos que el más duro de todos es nuestro personaje, Jones.



El Pentágono le encomienda a Jones la complicadísima misión especial de recuperar la bomba perdida.

Estos son todos los pasos que tuvo que llevar a cabo el agente Jones para resolver una a una las misiones que se le fueron encomendando. Son misiones de alto riesgo, así que aconsejamos seguir todos estos pasos al pie de la letra.

1.DEPÓSITO DE TRENES

Los servicios secretos han logrado descubrir la identidad y paradero del hombre que realizó la llamada al Pentágono. Se trata de Josef Priboi, un traficante de armas de la mafia de Estonia recluido en un aeródromo militar. Pero llegar hasta allí no será fácil. Las defensas antiaéreas impiden desplazarse a Jones por aire, por lo que la destrucción de las mismas se antoja indispensable. De un salto desde su helicóptero logra aterrizar en un tren local que le introducirá en las líneas enemigas. La hora de la verdad ha llegado, Jones necesita robar un camión de una pequeña base enemiga para desplazarse rápidamente hasta la posición de las defensas antiaéreas que debe destruir. El tren se aproxima a la base enemiga y al alcanzar su altura Jones, de un ágil salto, se introduce en la misma salvando una valla electrificada. Ante él se levanta un edificio de hormigón. En su fachada oeste una escalera le permite subir a la azotea, donde otra escalera le conduce al interior. Armado con su "Mp5 SD3" abre la primera puerta sin atravesarla. Al otro lado encuentra un soldado de espaldas, acabando con él de un único disparo en la cabeza. Jones se asoma ligeramente por la puerta y otro soldado que ha oído los anteriores disparos trata de abatirle. El agente recula para ponerse a cubierto y en cuanto el soldado aparece por la puerta acaba con él.

NOTA: Siempre que Jones acabe con un enemigo es conveniente que recoja el arma que éste llevaba por si le pudiera hacer falta.

Jones recoge las armas de los soldados muertos y entra en la habitación que se encuentra justo antes de la salida para desconectar los dos ordenadores que controlan las cámaras de la base. Dispone de dos minutos antes de que vuelvan a su normal funcionamiento, así que rápidamente se dirige al depósito de agua localizado al este del edificio. Una larga escalera le permite llegar a lo alto del mismo, donde un soldado bien armado hace guardia. Con mucho sigilo y empuñando su machete para no hacer ruido, Jones avanza muy despacio alrededor del depósito por su lado derecho hasta que alcanza a verle. Se abalanza entonces sobre el guardia asestándole un letal machetazo. Con el fusil de francotirador "Dragunov" del guardia eliminado no tiene problemas para matar tanto al soldado que se encuentra en una torre de vigilancia como al de la garita de control a los pies de la torre en la zona sudoeste.

NOTA: Un impacto en la cabeza acaba con el enemigo. En otro lugar del cuerpo se requerirá más de uno para su eliminación.

También acabará con los tres guardias que hacen ronda alrededor de barracones en la zona sudeste. Consultando el mapa localizador observa que queda otro soldado que no alcanza a ver desde el depósito. Analiza los movimientos de éste y aprovecha el momento en el que da la espalda en su recorrido para deslizarse hasta la torre, donde antes había un soldado, utilizando un cable que une ésta con el depósito. Una vez allí el soldado es una presa muy fácil para el Dragunov. Las cámaras se han vuelto a conectar así que Jones desde la torre decide destruir todas las que están a su alcance. El camión se halla en un garaje al este de la base, así que sin perder más tiempo va hacia él dando un rodeo por la parte sur de la base destruyendo todas las cámaras que se va encontrando con el fin de evitar que salte la alarma que haría que todo se llenara de enemigos. Sólo dos vallas obstaculizan su camino, una primera que salta sin el mayor problema y otra segunda que abre accionado el mecanismo para ello. Es entonces cuando, sin pausa, se aproxima al camión con el que emprende la huida.

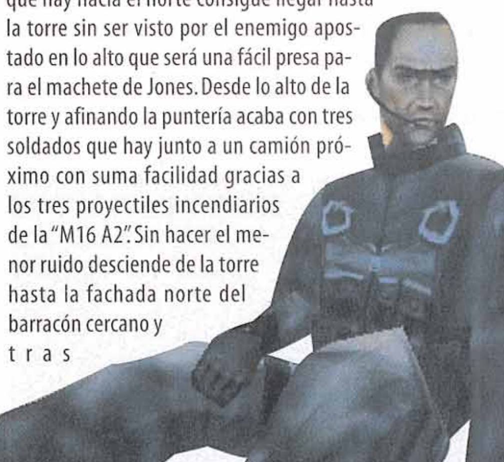


2. BASE DE SAM

El traslado en camión transcurre sin incidentes hasta llegar al lugar donde se encuentran los antiaéreos SAM que debe destruir. Unos grandes contenedores le parecen un lugar idóneo para ponerse a cubierto al descender del camión. Sin tiempo para descansar Jones con su Mp5 SD3 y sin despegar su espalda del contenedor acaba con un soldado que frente a él se aproxima amenazador confundido por la presencia del camión y con otro parapetado tras unos sacos de arena. Tras él en lo alto de una torre un soldado apostado hace guardia mientras otro merodea por los pies de ésta. Llega la hora de actuar, el mapa localizador le indica a Jones que el soldado en tierra se aleja de la torre, momento que aprovecha al agente para desplazarse corriendo hacia él y abatirle sin problemas esquivando los disparos del de la torre.

NOTA: Puede que éste no dispare a Jones porque no le ha visto al iniciar la carrera.

Desenfundando su machete asciende a la torre esperando a que el guardia le dé la espalda para abalanzarse sobre él. Los prismáticos digitales le indican donde se encuentran sus enemigos. Con ayuda del "AK 47" del soldado muerto en la torre y desde ésta acaba con el par de soldados que custodian el carro antiaéreo SAM más próximo a su posición y con el que hace guardia en torno al almacén pequeño al oeste. Con sigilo desciende hasta los barracones y elimina a los dos soldados que se encuentran junto a ellos procurando evitar el cuerpo a cuerpo y buscando siempre el factor sorpresa parapetándose tras las cajas y edificios. En el interior de los dos barracones encuentra nuevo y más potente armamento. Tras este pequeño respiro observa, ayudándose de su localizador, como una nueva torre se levanta amenazadora al sudoeste, el agente Jones subirá a ella avanzando por el área más al oeste posible para no ser visto por el guardia que vigila en lo alto. Sin darle tiempo para reaccionar Jones acaba con él de un machetazo por la espalda y aprovechándose de la privilegiada posición que ocupa elimina a otros dos soldados que protegen el segundo de lo antiaéreos SAM con ayuda del AK 47. El camino ya está despejado temporalmente así que sin prisa pero sin pausa el agente recoge del pequeño almacén las cargas explosivas que coloca posteriormente en la parte posterior de los carros antiaéreos. El tercero de los carros antiaéreos se encuentra al este, pero llegar hasta él no será fácil por estar la zona atestada de enemigos. Consultando el mapa localiza una tercera torre de vigilancia, Jones sabe que conseguir subir hasta ella le otorgaría una gran ventaja sobre sus enemigos. Sin más dilación se dirige hacia la torre, con sigilo para no ser descubierto por los tres primeros guardias, y desde una distancia prudente va eliminándolos uno a uno aprovechando que éstos están de espaldas. Caminando a continuación por la ladera de la montaña que hay hacia el norte consigue llegar hasta la torre sin ser visto por el enemigo apostado en lo alto que será una fácil presa para el machete de Jones. Desde lo alto de la torre y afinando la puntería acaba con tres soldados que hay junto a un camión próximo con suma facilidad gracias a los tres proyectiles incendiarios de la "M16 A2". Sin hacer el menor ruido desciende de la torre hasta la fachada norte del barracón cercano y tras



asomarse ligerísimamente, de un certero disparo en la cabeza, el agente termina con la vida de un guardia que le da la espalda en la fachada oeste. Avanza despacio hasta ver a otro, junto a un jeep, que le planta cara pero que no puede escapar de la contundencia del fuego de Jones. Un único rival parapetado en un puesto de ametralladora le separa de cumplir con éxito la misión. El agente se acerca despacio hasta que toma una buena y segura posición de disparo. El grito agónico del soldado enemigo le indica que ya tiene vía libre para colocar la última carga en el tercero de los antiaéreos SAM. Con paso firme se encamina al helipuerto mientras una estruendosa explosión se escucha tras él.

3. AERÓDROMO MILITAR

El cielo ya está despejado del fuego enemigo, lo que permite al helicóptero desplazarse hasta las inmediaciones de una base aérea donde Jones debe rescatar a Josef Priboi. Decidido y de un salto desciende del helicóptero y se encamina hacia el radar esférico que se levanta ante él. Un soldado que hace guardia en torno al mismo se convierte en la primera víctima del agente. Seguidamente acaba, desde la puerta del radar, con el segundo de los enemigos que circula por la planta superior. Recoge las armas de los guardias muertos y se dirige al sur, montaña abajo, para aproximarse después hacia la base enemiga al oeste. Tras eliminar desde una prudente distancia al soldado que hace guardia en la puerta avanza sigilosamente en dirección a ésta hasta tener a tiro de su "Mp5 SD3" a la pareja de guardias que se encuentran junto al camión (uno de ellos dentro de la garita de control) y al que custodia el garaje, a la derecha de los anteriores.

NOTA: No hace falta aproximarse demasiado a los enemigos, con ayuda de los prismáticos se puede apuntar y luego realizar el disparo un tanto a ciegas que suele ser efectivo.

La intensa lluvia facilita su incursión en la base sin ser visto, lo cual aprovecha Jones para dirigirse al polvorín de su izquierda. Después de abrir la compuerta, una rampa le introduce en el interior. Su experiencia le aconseja sigilo y prudencia para poder eliminar no sin dificultad a dos soldados que parecen estar esperándole al doblar la primera esquina tras un camión.

NOTA: En interiores es conveniente utilizar el subfusil Mp5 SD3, no sólo por su velocidad de disparo, sino también porque gracias al silenciador no alerta a los posibles enemigos.

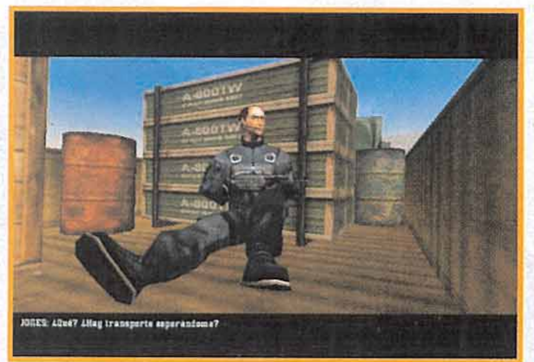
Recuperándose del enfrentamiento anterior recorre, sin toparse con ningún enemigo, el interior del polvorín hasta llegar a la salida. Una vez allí consulta el mapa localizador para analizar la situación y en cuanto un guardia se acerca a su posición abre la puerta y de un certero disparo en la cabeza acaba con él sin llegar a salir del polvorín. Su siguiente objetivo es subir hasta lo alto del depósito de agua sin ser visto por el que está en lo alto ni por los guardias próximos. Una vez arriba y de un machetazo acaba por la espalda con el soldado sin levantar sospecha. El Dragunov del soldado muerto le permite acabar fácilmente con todos los guardias que están al alcance de la vista con los prismáticos empezando por el que hace guardia en la terraza de la oficina central de guardias que dispone también de un Dragunov.

NOTA. Es importante que salte la alarma (una buena manera es matando a un soldado y que una cámara próxima detecte el cadáver) y empiecen, como consecuencia de ello, a salir guardias de todos los rincones. De esta forma ya quedan todos los enemigos localizados.

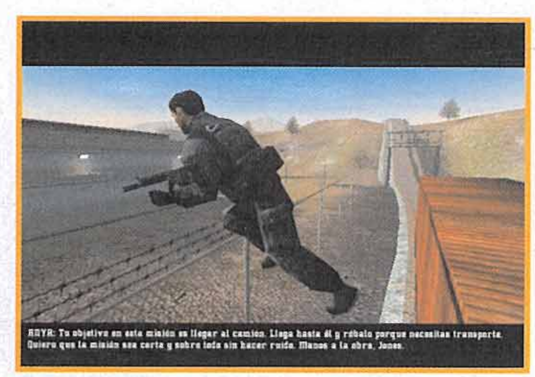
Es el momento de dirigirse a la oficina central por su fachada oeste, donde se topa con un soldado que vigila los barracones cercanos. La Mp5 SD3 se encarga de él sin hacer ruido y sin llamar así la atención del guardia situado de espaldas a Jones en la terraza de la oficina que procede a eliminar sin problema. El camino está despejado y con rapidez va en busca de Josef Priboi recluido en el edificio de seguridad. Nada más entrar en la habitación, frente a él, dos enemigos no pueden evitar morder el polvo ante la velocidad del ataque del agente con su Mp5 SD3. Cualquier despiste puede ser mortal, por lo que sigilosamente se asoma por la puerta del fondo a la izquierda y le asesta un letal machetazo al guardia que le da la espalda. Unas escaleras le conducen hasta las celdas que se encuentran tras la única puerta existente. Antes de abrir ésta, Jones se asegura de que tiene balas en el cargador para poder eliminar al soldado que le espera al otro lado. El rescate de Josef Priboi parece ser ya una realidad, pero allí no hay nadie. El agente está confundido y pide explicaciones a Anya quien le indica que le han debido trasladar a otro lado. Los registros de vuelo de la torre de control ubicada al este del aeródromo son la única esperanza del Pentágono para tratar de localizar el posible nuevo destino del prisionero. No hay tiempo que perder y Jones, tras inyectarse una energía de salud en la enfermería de la celda, sabe que nada pinta ya allí emprendiendo con rapidez la huida de la base hacia la torre de control. En su huida recoge, de sendas terrazas de la oficina central de guardias, los dos fusiles Dragunov para dirigirse posteriormente al bunker del centro de la base y acabar con los dos guardias de su interior que podrían entorpecer su camino. Ya nada ni nadie le frena hasta llegar a la torre de control. El poder del Dragunov a larga distancia hace invisible a Jones a los ojos de todos los soldados de la fachada sur del recinto de la torre, que uno a uno van cayendo sin piedad al igual que lo hacen las cámaras. Una vez limpiada la entrada, el agente sube a la torre de vigilancia para acabar con los dos guardias que custodian la torre de control. No divisa ningún enemigo más en el exterior y con cautela desciende y va a la garita de control donde recoge una inyección de salud. El acceso a la torre de control se hace a través de un edificio de oficinas. Jones antes de entrar carga su Mp5 SD3 por si detrás de la primera puerta... ¡en efecto! un soldado aguarda al otro lado pero no es rival para el agente. Sólo dos enemigos más en lo alto de la torre de control le separan del objetivo. El primero de ellos le espera a la salida del ascensor que le conduce hasta arriba y el segundo al final de la escalera que le lleva a lo más alto de la torre. Con la tranquilidad de saber que no tiene ningún enemigo más acechándole, el agente extrae de los ordenadores la información sobre el paradero de Josef Priboi. ¡Objetivo cumplido! Ahora sólo le queda buscar un medio para huir rápidamente antes de que vengan refuerzos, y qué mejor transporte que uno de los aviones a reacción que hay en el hangar próximo de más a la derecha.

4. DIOS

Los servicios especiales han localizado la nueva prisión donde tienen recluido a Josef Priboi. Un escuadrón especial con el capitán Harrison al mando es el escogido para tan arriesgada misión y el agente Jones se encarga de limpiarles la zona de enemigos antes de que comiencen la ofensiva. No es mucho el tiempo que tiene Jones antes de que aterricen el capitán Harrison y sus hombres, así que sin pensárselo dos veces se desplaza lateralmente hacia su izquierda hasta que alcanza a ver totalmente un camión. Es la hora de sacar a pasear el letal Dragunov, y Jones apuntando con la mira telescópica acaba fácilmente con los dos soldados que hay detrás del camión, disparando a uno de ellos a la cabeza y al otro en los pies, ya que es lo único que llega a ver de él. En una pequeña ventana de la casa que se levanta tras el camión un francotirador observa confundido como caen ante sus ojos los dos guardias, pero antes de que pueda reaccionar sufre en sus carnes el letal fuego del Dragunov. Al sur, dos edificios con un único enemigo en cada fachada oeste. Estos serán el último obstáculo que Jones elimina con suma facilidad limpiando así el primer sector. El tiempo corre en su contra, por lo que corriendo se dirige hacia el sur, monte abajo, donde está ubicada la prisión. Un depósito de agua al norte de la base enemiga es el lugar perfecto para cubrir la llegada de Harrison y sus hombres. Rápidamente Jones asciende hasta lo alto y empieza a barrer de soldados la mitad norte de la base. Empezando por el que está bajo un porche a su derecha para seguir con los dos que custodian el barracón más a su izquierda. Al entrar Harrison en la base dos guardias más salen del barracón central por su lado izquierdo y a continuación sale otro par del edificio más a su derecha. Con su eliminación queda libre la parte norte. El escuadrón aliado avanza posiciones mientras Jones centra el fuego del Dragunov sobre los edificios del sur de la base. Primero, sobre el que se encuentra más a su derecha, dos soldados se



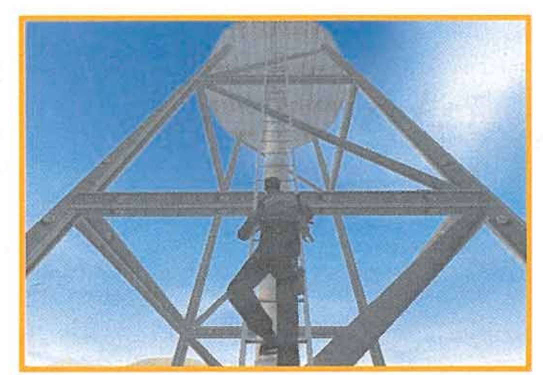
No hay tiempo que perder y el agente recibe las instrucciones precisas de su misión mientras se desplaza hacia el objetivo.



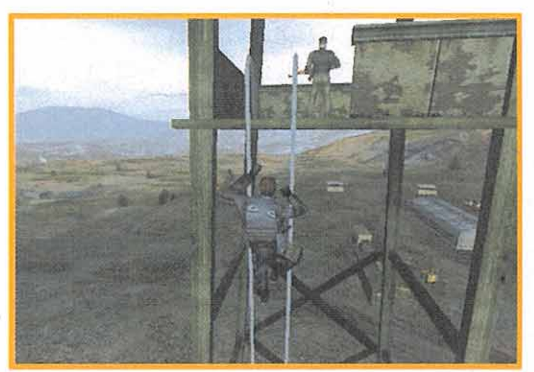
La preparación de un agente especial le permite saltar desde un tren en marcha por encima de una valla, entre otras cosas.



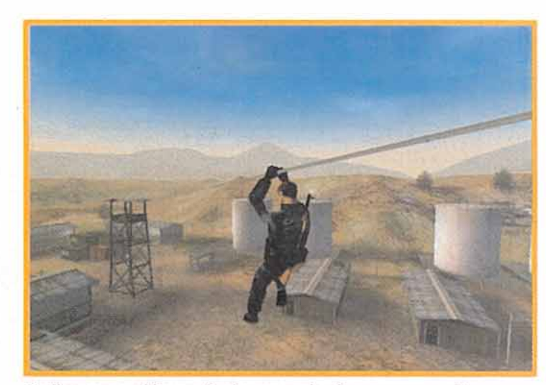
Los conocimientos de informática son imprescindibles para acceder a los sistemas de seguridad del enemigo y extraer la información necesaria.



Alcanzar posiciones elevadas le permite al agente verlo todo mucho más claro, otorgándole una cierta ventaja sobre sus enemigos.



Para subir a lo alto de una torre hay que esperar el momento adecuado. Y ese momento ha llegado.



Deslizarse por cables puede ahorrar mucho tiempo, pero en el transcurso del desplazamiento Jones estará a merced del fuego enemigo.

encuentran haciendo guardia en el exterior y otros tres salen posteriormente del interior. Las alarmas han saltado y del edificio de más a la izquierda no cesan de salir soldados tratando de evitar, desesperados, el rescate de Josef, pero con la misma velocidad que salen van cayendo fulminados por los certeros disparos de Jones. A última hora un par de enemigos a los pies del depósito de agua tratan de abatir al agente, ¡craso error!

5.BASE DE RADAR

El interrogatorio ha sido todo un éxito, Priboi ha desvelado todo el entramado de la operación del robo. El máximo responsable es su tío Jach Priboi, que gracias a un sofisticado sistema de comunicaciones consigue llevar a cabo su fraudulento negocio sin ser detectado. Si el agente Jones consigue insertar un virus en su sistema le dejaría al descubierto y no tendría escapatoria. Pero para ello debe infiltrarse en una base bien protegida. Desde lo alto de una montaña el agente observa la base mientras piensa un plan. Un único soldado vigila la puerta de entrada, demasiadas facilidades para un agente de la categoría de Jones que sin problemas acaba con él. Antes de entrar, desde la puerta elimina afinando la puntería a una pareja de soldados más de la oficina central de guardias. Primero al que hace guardia en torno al edificio, para después dar buena cuenta del que pasea por una terraza al este. Entra en el edificio y utilizando el ascensor del mismo baja al sótano donde dos guardias le esperan. Sin salir del ascensor termina con ellos desplazándose lateralmente hasta alcanzar a verlos. Recoge del botiquín una jeringuilla de salud y de nuevo se monta en el ascensor para subir hasta el piso de arriba donde un único enemigo le aguarda. Una vez limpiado este primer edificio desde la terraza oeste del mismo acaba con todos los soldados que localiza con sus prismáticos. Las alarmas han saltado lo que hace que todos los guardias rodeen el edificio. El localizador le indica donde están ubicados y el agente Jones armado de paciencia acaba con ellos de uno en uno.

NOTA: Los soldados también disparan, así que lo mejor es asomarse ligeramente para localizar al enemigo, esconderse y al asomarse por segunda vez realizar el disparo.

Antes de salir del edificio consulta el localizador para ver que las inmediaciones están despejadas. Y según sale de la garita de control desconecta las cámaras destruyendo las dos más cercanas a las oficinas sin riesgo de ser visto. Con rapidez sube a la torre de vigilancia para dar buena cuenta de los soldados que no veía desde la oficina central, en concreto tres. Probablemente antes de coronar sufrirá el ataque de un soldado parapetado cerca de unas cajas frente a él. Jones puede eliminarle desde los pies de la torre o desde arriba con el riesgo de recibir algún balazo. Rizando el rizo, desde la misma torre de vigilancia contempla a lo lejos en el sudoeste el radar esférico con un par de enemigos custodiándolo, sólo un agente de la categoría de Jones es capaz de lanzar los proyectiles de la M16 A2 y hacer blanco.

NOTA: Hay que apuntar bien alto, más o menos como a una media altura del radar, para de esta forma salvar una valla metálica anterior describiendo un perfecto tiro parabólico.

El camino entonces ya está despejado para ir al almacén pequeño y recoger todo lo de su interior. Limpiar de enemigos el edificio de oficinas del sur es su siguiente objetivo, pero antes de entrar por la puerta decide dar un rodeo previo saliendo por las compuertas metálicas más al sur de tal forma que sorprende a dos soldados que protegían la fachada sur del edificio de oficinas, así como a otro que alcanza a ver a través de la ventana en el interior del edificio. Una vez eliminados estos tres soldados regresa sobre sus propios pasos para entrar en el edificio sin encontrar oposición alguna hasta la cuarta de las puertas. Le esperan dos soldados. A continuación sale de este primer edificio de oficinas para meterse en un segundo destrozando previamente una molesta cámara de seguridad. Tras la segunda de las puertas está la tarjeta informática de acceso que necesita. Sólo un par de guardias al otro lado tratan de frenar sin éxito al agente. Volviendo por donde ha llegado hasta aquí sale de la base para ir hasta el radar, sin encontrar oposición alguna, donde tranquilamente inserta el virus informático. Por desgracia ya es demasiado tarde, Priboi ya se ha desprendido del producto de su robo y la única solución es capturarle para que indique cuál es su nuevo destino. Jones ya no pinta nada allí, así que se encamina a un nuevo sector enemigo al oeste del radar donde un helicóptero le recogerá. Previamente, para facilitar el aterrizaje de éste, acaba sin problemas con cinco soldados enemigos, primero se hace cargo de los tres de centro de comunicaciones disparándoles desde la montaña del norte sin necesidad de aproximarse demasiado para posteriormente subirse a la azotea de dicho edificio y acabar con los otros dos que hacen guardia en torno a los barracones.

6. COGER A PRIBOI

La mejor manera de desarticular un grupo terrorista es coger al cabecilla. Y ese momento ha llegado. El mafioso Jach Priboi se encuentra en una base cerrando un trato sin saber que será su último negocio. La explosión de unos depósitos de agua harán al mafioso salir de su madriguera y en plena huida el capitán y sus hombres le interceptarán. En la entrada un edificio de oficinas atestado de enemigos se convierte en el primer obstáculo para el agente. Antes de entrar desde la posición inicial que ocupa y ayudándose de los prismáticos dispara a un guardia que ve a través de la ventana este del edificio. Esto alerta a otros dos sicarios de Priboi que rápidamente salen tratando de eliminar a Jones, quien haciendo gala de su puntería acaba con ellos sin problemas. Cuando la cámara que vigila la fachada sur de las oficinas mira hacia el lado contrario el agente entra en el edificio. La rapidez de la Mp5 SD3 no da opción al sicario que se encuentra detrás de la siguiente puerta.

NOTA: Jones al dar buena cuenta de este soldado se queda junto a un máquina expendedora y observa cómo al desaparecer el cadáver es sustituido fantasmagóricamente por otro sicario que al estar de espaldas tampoco puede evitar su muerte.

Detrás de la siguiente puerta otro enemigo le espera siguiendo el mismo destino que sus compañeros. Antes de abrir la siguiente puerta destroza a través de la ventana una cámara que podría hacer saltar la alarma. Otro soldado le espera en la habitación contigua. Al igual que anteriormente, al morir el primero por arte de magia aparecerán otros dos más en el mismo lugar. Nada más salir del edificio Jones acaba con otro sicario que hace guardia entorno a unos grandes contenedores verdes a su derecha para seguidamente subirse a lo alto del contenedor más al norte desde donde dispara a otro soldado afinando mucho la puntería, porque éste enseguida activará la alarma si no es abatido a la primera. El camino está temporalmente despejado, así que con decisión desciende del contenedor y recorre en sentido antihorario el muro que rodea el refugio de donde recoge todo lo que encuentra. La experiencia del agente le dice que en el almacén podrá localizar los explosivos con los que poder detonar los depósitos de agua. Accede a éste por una pequeña puerta en la esquina sudeste destrozando previamente la cámara que vigila la entrada. En su interior aniquila a un primer sicario además de recoger una inyección de salud. Tras la puerta próxima Jones sabe que nada bueno le puede esperar así que en una acción rápida abre la puerta y enseguida se pone a cubierto pegándose a unos contenedores que se encuentran de frente. Encuentra cinco enemigos bien armados dentro, cuatro de ellos se encuentran alineados en lo que parece un campo de tiro. Jones se asoma poco a poco por el extremo izquierdo del contenedor para ir acabando con la "Spas12" con ellos. El quinto en discordia está justo al otro lado del contenedor esperando a que el agente asome la cabeza pero la experiencia del agente le hace meterse entre los dos contenedores pillándole desprevenido. Tras recoger todo el armamento de dos cadáveres así como los detonadores "C4" que necesita para montar la fiesta, se encamina rápido trazando una diagonal hacia los contenedores del sudeste de la base. Con el Dragunov busca el ángulo de tiro que le permite acabar con soldado escondido en la esquina noroeste del depósito de "APC", así como con el que hace guardia alrededor de la central eléctrica. Central a la que posteriormente se dirige para desconectar las vallas electrificadas, destruyendo la cámara antes de entrar. La primera parte de la misión ya está cubierta, los depósitos de agua que debe explotar están en otra base contigua hacia el norte. Unos cables de alta tensión junto a la central eléctrica le permitirían deslizarse hasta su nuevo objetivo, con el riesgo de ser abatido por

los sicarios y por un helicóptero próximo, así que decide ir andando con un rodeo, saliendo de la base por donde ha entrado y aproximándose a la base por la ladera de la montaña que hay al este. Con ayuda de su Dragunov no tiene problema para eliminar a un enemigo en lo alto de una torre de alta tensión intermedia. Y ya en la base a un par de sicarios más, uno que vigila desde lo alto de una torre de vigilancia central y a otro que hace guardia cerca de los depósitos. Toda esta segunda base está rodeada por una valla metálica que de un salto salva justo por donde están las depósitos de agua, en el lado norte. Tras colocar los detonadores en cada uno de ellos y ponerse a cubierto, una terrible explosión hace que el mafioso Jach Priboi huya despavorido en su limusina... ¡misión cumplida! Todo ha salido según lo previsto. Pero aquí no acaba todo, se necesitan pruebas que inculpen a Priboi. Jones debe encontrar algún documento que involucre al mafioso, por lo que inmediatamente se dirige al almacén de seguridad de Priboi. Dando un rodeo al edificio en sentido antihorario localiza una entrada en la fachada sur del mismo. Nada más abrir la puerta, al otro lado, un sicario da con sus huesos en el suelo, abatido por la "Jackhammer" del agente. Haciendo un barrido visual desde la puerta, sin entrar, ve otro más y hará su último disparo a través de la ventana de un despacho de un nivel superior. En la sala contigua otra pareja de sicarios prueban el fuego de la Jackhammer. Los nervios por la emoción de saberse cerca de cumplir el objetivo no pierden al agente, que con frialdad abre la puerta más a la izquierda de las dos que se encuentran más juntas. Al otro lado, el último de los guardias paralizado por la inesperada visita no puede hacer nada por evitar su funesto destino. En los cajones de este despacho Jones encuentra mucha documentación por la que Priboi tendrá que dar muchas explicaciones.

7. CRUZAR LA FRONTERA

La operación ha sido todo un éxito y Jones, satisfecho por el trabajo bien hecho, traslada a Priboi hacia el lugar donde procederán a interrogarle. Todo es demasiado bonito hasta que dos inoportunos cazas rusos interceptan el helicóptero pese al vuelo raso de éste. Y sin tener tiempo para reaccionar un misil aire-aire derriba el helicóptero. Jones aturdido por el impacto contra el suelo consigue huir antes de que lleguen los soldados rusos que secuestran a Priboi. La misión ha fracasado y hay que volver a empezar de cero. El panorama no es muy alentador, Jones se encuentra perdido en un paisaje todo cubierto de nieve. Por suerte la transmisión con Anya no se ha interrumpido. Armado únicamente con su machete acaba por la espalda con el primer soldado que hay junto al helicóptero estrellado. Un tanque se aproxima por detrás, pero Jones no se entretiene, recoge el Dragunov del soldado muerto y por carretera, ya que toda la zona está minada, va hacia unos edificios que atisba a lo lejos. Al encarar la recta que le lleva a lo que parece un pueblo, con sus prismáticos localiza a dos enemigos apostados en un par de ventanas de dos edificios al lado derecho de la carretera. Sin detenerse y con ayuda del Dragunov acaba con ellos para velozmente dirigirse al primer edificio de la derecha. Al entrar en éste elimina a un soldado que escondido tras unas cajas sale a su encuentro. Sigiloso sube al piso superior para acabar con otro soldado encaramado a una ventana. Es el momento de esconderse y tomar un respiro hasta que el tanque que le pisa los talones pase de largo y se detenga al otro lado de la carretera. El motor del tanque se ha detenido y Jones desde la ventana donde se encontraba el último soldado muerto acaba con otros tres más, dos a la izquierda del tanque y un tercero al lado derecho de éste, pegado a la carretera. Rápidamente retorna a la carretera para encaminarse a un puesto fronterizo, a unos dos kilómetros, recogiendo una jeringuilla de salud, de la enfermería que hay a la izquierda de la vía, y el Dragunov en el piso de arriba del último edificio de la derecha. Nada más salir del pueblo, Anya le informa de un inminente ataque aéreo, sin detenerse, y eliminando previamente a dos soldados que se encuentran junto a un jeep, sigue por la carretera y se pone a cubierto en lo que queda de una casa en ruinas a la derecha de la vía. Aguanta el ataque de algún guardia que paga la osadía con un certero balazo del Dragunov. Una vez a cubierto y con ayuda de los prismáticos localiza a todos los enemigos que va eliminando de uno en uno mientras el helicóptero que le acosaba abandona la búsqueda. El último de los soldados a eliminar se encuentra muy próximo a Jones detrás de lo que era la entrada de la casa.

NOTA: Es importante eliminar también al soldado que hay en el control a la izquierda y ligeramente escondido por lo que Jones deberá avanzar por la nieve hasta dar con el ángulo adecuado.

Todo parece despejado y el agente se dirige al edificio más próximo. Un soldado, confiado, apostado en la buhardilla de éste se convierte en su siguiente víctima. Y antes de entrar da un rodeo de sentido antihorario a la casa para asestar un silencioso machetazo a otro de los enemigos por la espalda. Entra tranquilamente en el edificio hasta llegar a una habitación con cajas verdes. De cuclillas avanza rodeando las mismas hasta ver un soldado que confiaba en sorprender a Jones. Del piso de arriba recoge un Dragunov. Silencioso, para no llamar la atención del tanque, avanza por la nieve y salta al valla que bordea el barracón/botiquín de la izquierda del control. Rodea la barrera de sacos, de nuevo en sentido antihorario hasta la puerta.

NOTA: El acorazado no se ha percatado de la presencia de Jones.

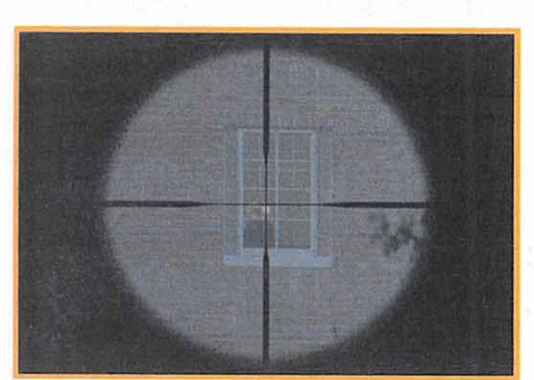
El agente abate al guardia del interior y coge del botiquín una inyección de salud y un bazoca que utiliza para destruir el tanque. Desde la torre de vigilancia y con ayuda de los prismáticos localiza a cinco enemigos en una base lejana, el Dragunov hará el resto.

NOTA: El soldado que hace guardia alrededor del edificio de más a su izquierda para que no sea localizado por una cámara que haría saltar la alarma.

El camino ya está totalmente despejado y por carretera se dirige a la base, antes de entrar abriendo las puertas principales destruye todas las cámaras a la vista, en concreto tres. Ya dentro se aproxima al camión en el que emprende la huida.

8. REABASTECERSE

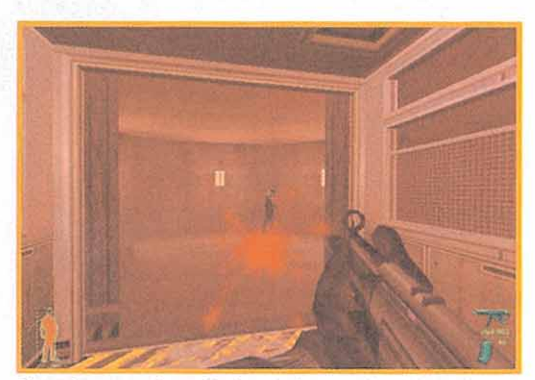
Al estrellarse con el helicóptero, los soldados rusos le robaron parte del equipo cuya recuperación se antoja imprescindible para que el agente pueda llevar a cabo con éxito la misión. Escondido en la parte trasera del camión, Jones es trasladado a un pequeño recinto enemigo. Es su gran oportunidad para recuperar el equipo robado que se encuentra en una base cercana. Sin más dilación, antes de ser descubierto, desciende del camión de un salto para rápidamente pegarse al muro que tiene a su izquierda. Poco a poco se va separando del muro y mira por encima del mismo para ver finalmente una torre de vigilancia a lo lejos con un soldado que sin problemas abate con el Dragunov. Es entonces cuando inicia una frenética carrera hacia unos contenedores verdes situados al fondo de la base ignorando las alarmas que han saltado. Subiéndose a estos por su parte posterior logra escapar del recinto enemigo saltando el muro. Una vez fuera asciende hasta la torre de vigilancia donde abatió al primer soldado. Y desde ésta da buena cuenta de otros dos apostados en sendas torres a lo lejos. Un largo paseo por el paisaje nevado le espera hasta llegar a la torre de más a su izquierda esquivando un tanque que vigila la zona. Alcanzada ésta contempla la base enemiga y acaba con dos guardias que hacen su ronda por la base para posteriormente dirigirse a un área de pinos frente a la entrada de la misma, ubicada en el lado más alejado desde la posición que ocupa. Desde allí termina con el guardia atrincherado en un búnker justo en la entrada y todos los guardias que vigilan desde una torre central.
Antes de entrar destruye la cámara del edificio al fondo a la izquierda y a continuación al soldado que bien protegido alcanza a distinguir en el interior. Es precisamente a este último edificio al que Jones se dirige sin que ningún enemigo le salga al paso y recorriendo en sentido horario, una pequeña puerta le introduce en el interior. Nada más entrar gira a su izquierda para eliminar con rapidez una cámara y acabar con un guardia evitando así que salte la alarma. Desciende una pequeña escalera y tras abrir la puerta con que se topa acaba con una pareja de soldados que custodian el equipo robado,



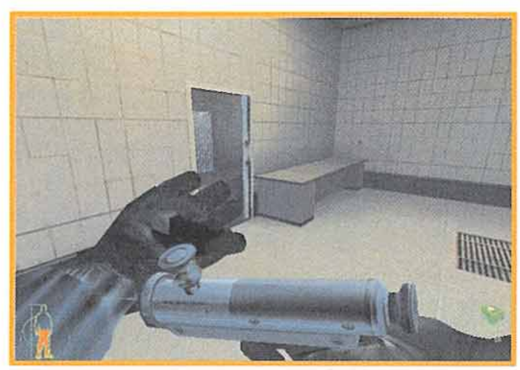
Nadie está a salvo del rifle especial de francotirador "Dragunov", que es tan efectivo como preciso.



Muchas veces no hay tiempo para andarse con rodeos y el agente acorta el camino con ágiles saltos por encima de vallas.



El enemigo no se anda con chiquitas y un impacto sobre el cuerpo de Jones lo salpica todo de sangre.


Los incesantes ataques enemigos pueden mermar la energía del agente. Qué mejor que una inyección de salud para recuperar fuerzas.


Cuando una cámara detecta una presencia extraña hace saltar la alarma. Un certero disparo sobre ella evitará muchos problemas.


El trabajo en equipo suele tener recompensa. Jones toma posiciones para cubrir la llegada en helicóptero de los refuerzos.

un indicador láser y dos bazocas. Cuando dispara al primero de ellos el otro va al encuentro de Jones. Después de cogerlo todo y, por fin, de nuevo con la ayuda de su localizador se dirige a su siguiente objetivo que es colocar un indicador láser en la parte posterior de un carro antiaéreo. Tras su colocación va hasta el radar para desconectarlo. Una vez desconectado, un helicóptero al este del radar acude a rescatar a Jones.

9. DEPÓSITO DE TRENES DE MISILES

Sin que prácticamente haya tenido tiempo de entrar en calor, después de padecer las bajísimas temperaturas, Jones recibe una urgente llamada de Anya. El mafioso Priboi es trasladado en tren a un depósito de trenes y el agente debe interceptarlo. La noche no puede ser menos apacible y el agente elabora un plan desde lo alto de una torre de vigilancia. Llega el momento de ponerse en movimiento y va hacia un puente al sur del depósito por el que accede al interior del mismo. Dos soldados que vigilan el puente apostados en otras tantas torres de vigilancia no son obstáculo para la M16 A2 del agente Jones que les abate ayudándose con los prismáticos ya que permiten apuntar desde lejos aunque luego el disparo se haga un tanto a ciegas. Jones avanza por el puente hasta que llega a ver un soldado haciendo guardia cerca de una garita de control. Se asegura de su eliminación con un proyectil de la M16 A2 evitando que éste pueda dar la voz de alarma.

NOTA: En esta misión, que la alarma dure más de veinticinco segundos supone el fin de la misma.

A continuación, gracias a los prismáticos, acaba con el soldado subido en una pasarela metálica al fondo de la base. Esto le permite avanzar pegado a la valla de su derecha hasta ocultarse tras unos contenedores verdes. De nuevo, termina con dos soldados antes de que den la alarma. Sin prisa pero sin pausa recoge el Dragunov del soldado abatido en lo alto de la pasarela y tras esto elimina a un guardia que, escondido detrás de un camión al este de la base, es sorprendido por la espalda gracias a un inteligente rodeo. Su siguiente misión es desconectar el sistema de seguridad del edificio de oficinas. Para ello cruza las vías del tren, no por el puente, hasta que ve por la ventana de la fachada este del edificio a un soldado. El sigiloso Dragunov hace el resto. Con precaución entra en las oficinas y desconecta el sistema eliminando previamente a otro soldado y luego a otros dos antes de dejar el edificio. El tren que traslada a Priboi hace su entrada en la base mientras el agente armado con su Dragunov da buena cuenta tanto de la pareja de guardias de la torre de vigilancia del noroeste como de la cámara. El camino ya está despejado para abrir la valla metálica a los pies de la torre. El tren de Priboi ha estacionado en un andén, momento que aprovecha el agente para introducirse en él por la parte trasera. Dentro, dos soldados le dan la espalda y con mucho sigilo avanza hasta ellos y les asesta un machetazo. Al entrar en el siguiente vagón no encuentra más enemigos que los que guardan el tren en el exterior. Todos están mirando a la cabecera del tren lo que facilita a Jones el abatirles por la espalda desde las ventanas sin darles ninguna opción de respuesta. Antes de que lleguen los refuerzos entra en el tercero de los vagones con un único soldado como último escollo, luego se encuentra cara a cara con Priboi.

10. PROTEGER A PRIBOI

El tren arranca y Priboi no entiende nada pero sabe que está más seguro en manos del agente inglés que con los soldados rusos. Muchos son los intereses que deben rodear al mafioso Priboi porque de nuevo dos cazas rusos le interceptan lanzando un misil sobre la vía que hace descarrilar al tren. Tras recuperarse del accidente Priboi sabe que debe colaborar con el agente si quiere salir de ahí con vida. Así que ambos se dirigen hacia la entrada de la base próxima. Un primer soldado a la desesperada sale a su encuentro tratando de cortarles el paso sin éxito. Después de eliminarle, Jones y Priboi deciden separarse para ponérselo más difícil a sus enemigos. Priboi recorre la base en sentido horario mientras Jones lo hace en sentido contrario.

NOTA: El mafioso no puede morir porque la misión concluiría.

El agente acaba rápidamente con un soldado que hace guardia junto al primer almacén de su derecha para cargarse después a otro par situados a su izquierda, entre los contenedores, bajo la cubierta metálica. No hay tiempo que perder, así que no lo duda y se dirige al sudoeste de la base y con un proyectil de la M16 A2 da buena cuenta de un soldado oculto en el interior de un garaje al fondo de la base. Después de acabar con los dos guardias subidos a un andén a su derecha antes de que Priboi se ponga a tiro de ellos. Demasiado ajetreo para el grueso mafioso, que decide ocultarse entre los contenedores. El agente se encamina al almacén más al nordeste. En su interior un único soldado no puede evitar su fatal destino y que Jones se lleve cinco cargas de proximidad. Al oeste de la base está la salida de la misma, pero antes de salir entra en el edificio de oficinas por la puerta de la fachada este. Armado con su machete elimina con mucho sigilo a los tres soldados que se encuentra en otras tantas habitaciones que cometen el error de darle la espalda. Sale de la base abriendo la puerta desde la garita de control y se dirige a un poblado abandonado al oeste. Anya le avisa de una inminente ofensiva enemiga. Su experiencia en guerrilla urbana le aconseja poner trampas en las inmediaciones del edificio donde él se vaya a esconder. Así que sin perder tiempo se dirige al último edificio a la izquierda de la calle principal y en las escaleras que suben al segundo piso coloca una carga de proximidad. Coloca otras dos en la fachada oeste del penúltimo edificio del mismo lado y las dos últimas cargas en el también penúltimo edificio del lado derecho, concretamente en la pared sur de la planta baja cubriendo así la puerta y un agujero por el que también se puede acceder al edificio. A gran velocidad se dirige por la calle principal a buscar a Priboi que se ha escondido en el segundo edificio del lado derecho y cuando llega a su altura se da una tremenda explosión a su espalda. Las tropas enemigas ya han entrado. Sin perder los nervios y sin moverse del sitio espera al camión que entra en la calle por el este. Un proyectil de la M16 A2 no da opción a los soldados que bajan del mismo por su parte posterior. No hay tiempo que perder y corre hacia el extremo oeste de la calle donde otro camión está haciendo su entrada y cuando sus tripulantes bajan con otro proyectil acaba con ellos de una sentada. Priboi, asustado, busca cobijo en el último edificio de la derecha y Jones esta vez decide no separarse de él. Ambos suben hasta la habitación del primer piso cuando escuchan nuevas explosiones, señal de que las trampas del agente están surgiendo efecto. Jones apunta en línea recta a la puerta de la habitación en la que se encuentra esperando que entren los enemigos. Los elimina haciendo un total de tres muertos. Es entonces cuando sube a la segunda planta donde Priboi permanece escondido y recoge un bazoca "Law 80". Se coloca frente a la puerta en la esquina de la habitación sin que se le pueda ver a través de las ventanas y con los nervios de acero va cargándose a todo el que asoma por la puerta. Cuando dejan de entrar soldados el agente consulta su localizador para ver cuál es el momento adecuado para disparar a través de una ventana con el Law 80 al tanque que rastrea la zona. UNa vez destruido ambos suben a un helicóptero.

NOTA: Es conveniente asegurarse de que no hay soldados en las ventanas de los edificios contiguos, en cuyo caso lo aconsejable es eliminarles antes de disparar al tanque.

11. NIDO DE ÁGUILA I

Priboi ya está a buen recaudo pero todavía hay que encontrar la bomba. En lo alto de una montaña existe una fortaleza enemiga donde probablemente esté escondida la bomba, pero la única forma de acceder hasta allí es mediante un funicular. Pero el camino por recorrer no va a ser nada facil. Jones desde lo alto de una montaña contempla una primera base. Su objetivo principal es eliminar, con ayuda de los prismáticos para apuntar, desde el lado sur al soldado que hace guardia en lo alto de un depósito de agua y seguidamente al que merodea por los pies de éste. Su siguiente objetivo está tras una ventana en la fachada sur al oeste de la base. Una vez que da buena cuenta de éste rodea el edificio dejándose ver por un soldado que hace guardia en el lado norte de la base, en cuanto le da el alto Jones recula y le espera en la fachada oeste para abatirle en cuanto asoma por la esquina. Los disparos alertan a otro soldado que aparece por la misma esquina que el anterior. Jones avanza con sigilo hasta introducirse en el edificio

por un agujero que hay en la esquina. Desde el interior y a través de la puerta de entrada al edificio abate a un par de soldados que le dan el alto dentro de la base y a otro que asoma por la ventana de la esquina de la fachada este. En el piso de arriba varios soldados le aguardan por lo que el agente decide tirar una granada, que previamente ha recogido, escaleras arriba. A pesar de resultar dañado, la acción merece la pena. Ya arriba, unas cajas le permiten subir a la azotea donde recoge un Dragunov. Los soldados de la base le han descubierto, por lo que rápidamente huye del edificio saliendo por donde entró montaña abajo hacia el oeste. Con ayuda de los prismáticos elimina a dos soldados localizados en lo alto de una torre de alta tensión, uno en lo alto y otro a los pies de ésta. Alcanzada la torre recoge las armas de los cadáveres y se desliza por el cable hasta la siguiente torre unos metros más abajo. Desde lo alto de ésta acaba con el soldado que no se ha percatado de la presencia de Jones a los pies de la torre. Al darse la vuelta el agente contempla una nueva base donde se encuentra el generador del funicular que tendrá que activar. Llega la hora del Dragunov, pero las balas son limitadas así que se piensa mucho sus blancos. Lo que más le interesa es despejar la mitad oeste de la base ya que es ahí donde se encuentra el generador, con lo que empieza por el de la garita de control en el lado sur de la base para después continuar con los cinco soldados en lo alto de las torres de esta mitad de la base. Continúa con los dos que hay en el bunker, en el centro de la base. Las dos últimas balas tienen como destinatarios a los dos guardias que rondan en torno al polvorín. Al acercarse a la entrada de la bse, con cuidado de no ser visto por el soldado de la torre sudeste, escucha que la alarma ha saltado, pero no le importa y antes de entrar acaba desde el exterior con un único guardia que halla de frente. Rápidamente se dirige al polvorín, se aleja lo más posible de la vista de los enemigos que pululan por la base y entra en ésta por la rampa de la fachada sur. Al salir se encamina a la central eléctrica donde sólo hay un soldado a su cuidado. La eliminación de este soldado le permite entrar en la central eléctrica y conectar el generador con el máximo sigilo posible para evitar ser visto por unos guardias próximos que dan la espalda. Ya sólo resta salir de la base retornando sobre sus mismos pasos que le condujeron hasta su posición actual. Una vez fuera, por la cima del monte que rodea a al base por el oeste se dirige a la base del funicular localizado al norte. Desde una distancia de seguridad en el lado oeste termina con el guardia situado alrededor del edificio de oficinas así como con el de la garita de control. Rodeando la base en sentido horario da buena cuenta de los soldados que custodian el almacén. La alarma salta y del barracón de la entrada salen otros tres guardias. Una vez dentro se dirige al edificio de oficinas con un único soldado de guardia.

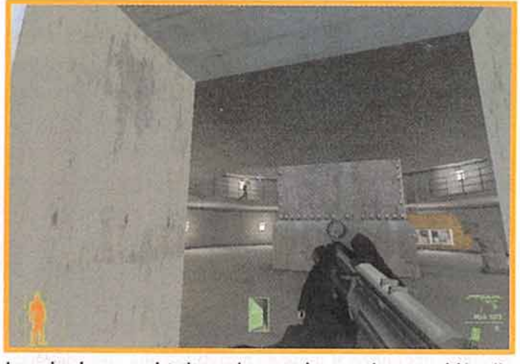
12. NIDO DE ÁGUILA II

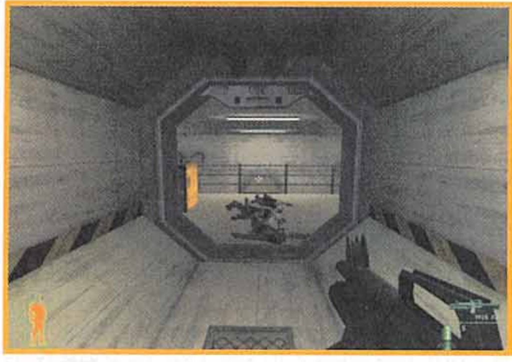
El funicular llega a lo alto de una montaña donde las ruinas de un castillo cobijan una base enemiga. El objetivo es claro, Jones debe encontrar la bomba y eliminar a Ekk, que es la cabecilla del grupo terrorista, aprovechando que se encuentra en la base. Al salir del funicular da con dos terroristas que custodian una entrada que elimina con la Mp5 SD3 no sin dificultad. Antes de entrar se asoma ligeramente para localizar a otro guardia al cual abate más tarde. Una compuerta le cierra el paso y al abrirla dos enemigos van hacia él desde el fondo de un angosto pasillo. Después de recorrer el largo corredor otra compuerta corta el camino y dos terroristas le aguardan al otro lado a ambos lados del ascensor que le sube a la superficie. Con precaución sale del ascensor y elimina al soldado que encuentra a su izquierda. Sin salir del bunker en el que está consulta su localizador para hacerse una composición de lugar y espera el momento en el que un guardia pasa por la puerta en el exterior para abatirle. Una muralla rodea la base con soldados caminando por lo alto de ella. En cuanto observa que uno de ellos, cercano a su posición, se aleja, el agente rápidamente se dirige a la torre de la esquina detrás de él. Una vez allí sube hasta lo alto y con el Dragunov dispara al soldado en cuestión. Sale de la torre a la muralla y con el fusil de francotirador termina con los tres enemigos que caminan por lo alto de la muralla y con el que camina por la parte baja de la muralla sur. Se encamina al edificio de seguridad. Una gran puerta en la muralla le lleva a otro sector, pero antes de entrar consulta su localizador y toma como primer objetivo el guardia que camina sobre la muralla más al oeste. Desde la puerta le aniquila con el Dragunov. De nuevo, con ayuda del localizador espera a que un soldado, que va de norte a sur, pase por la gran puerta y aprovechando ese momento acabar con él. Cuando otro enemigo que camina por lo alto de la muralla está lo suficientemente lejos entra en el edificio de oficinas de cuyo interior recoge una jeringuilla de salud. Después de un pequeño respiro, el agente sale por el otro lado del edificio para dirigirse a la torre sudoeste. Una vez arriba acaba con los dos soldados que vigilan desde la muralla así como con el que custodia los barracones. Desciende de la muralla y con tranquilidad se introduce en el primero de los barracones de donde recoge un Dragunov. A continuación vuelve a subir a la muralla y recorre hacia el norte hasta la siguiente torre. Antes de descender sale por el tramo de muralla que va hacia el este y mirando hacia el norte da buena cuenta tanto de los dos soldados apostados en torres de vigilancia como los dos últimos terroristas que vigilan desde lo alto de la muralla que rodea el sector nordeste. Baja por la torre y acaba con todos los soldados de la oficina central y las inmediaciones. Al entrar en este edificio en su interior encuentra un único enemigo en la terraza de la primera planta que da al este. La única manera de acceder al lugar donde previsiblemente está la bomba es entrando por un bunker al noroeste de la base atravesando previamente un polvorín. Para esto tendrá que dar un pequeño rodeo por la base subiendo y bajando por las torres de la muralla. Tras la pequeña puerta que le lleva al interior del polvorín, un soldado que no espera la visita del agente recibe un certero balazo. Un par de soldados parecen esperar en el sótano, uno a su izquierda, pegado a la puerta, y el otro oculto tras el segundo camión. Sale del polvorín y al fondo ve el bunker de acceso, pero antes de entrar acaba con dos guardias pegados a la muralla por el lado oeste. En su interior un ascensor de nuevo le baja a un subterráneo donde una pareja de soldados le espera antes de ser también abatidos. Una compuerta le conduce a través de un corredor al interior de una sal donde dos nuevos enemigos aguardan por lo que se va aproximando con sigilo hasta que los tiene a tiro. Sólo un largo pasillo le separa de la gran sala donde encuentra la ojiva nuclear. Demasiado tarde, ha sido desmontada. Y mientras el agente inspecciona detenidamente la ojiva, Ekk sale de su escondite para huir en helicóptero.

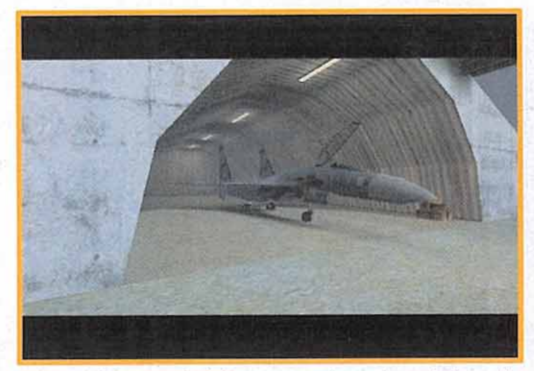
13. INFILTRACIÓN NUCLEAR

Una pista lleva al Pentágono a pensar que la bomba pueda estar en una antigua refinería por lo que tienen preparada una ofensiva. Pero antes el agente Jones debe despejar el terreno para facilitarles las cosas. En la entrada encuentra tres soldados, a los que elimina fácilmente. Jones se introduce en la base y se mete en su interior por una pequeña puerta en la esquina noroeste. Recorre todo el almacén y desde la puerta del fondo dispara al guardia que se encuentra de frente. Sale del almacén por esta puerta y gira la cabeza a la izquierda para acabar con otro soldado que confiado esperaba sorprender a Jones. Entra en el almacén que encuentra a su derecha para recoger armamento y con decisión se dirige al norte de la base. Continúa avanzando hasta unos barracones acabando con el guardia que los protege así como los dos soldados que caminan a lo largo de una larga galería con ayuda del Dragunov. Antes de atravesar dicha galería tira una granada dentro de cada uno de los barracones para recoger luego todas las armas de los guardias muertos en el interior. Al final de la galería, a la derecha, una oficina central de guardias con dos soldados, uno en una terraza y otro caminando alrededor, son su último escollo antes de entrar en el bunker de la izquierda. Jones carga su M16 A2 y entra en el ascensor que le baja a gran profundidad. La puerta se abre y a su izquierda un guardia espera a que asome la cabeza para abatirle. Una compuerta le lleva a un estrecho pasillo para toparse con otra más. El agente intuye que nada bueno le puede esperar detrás, así que abre la puerta retirándose hacia atrás y dispara al soldado que frente a él le apunta amenazador. Los disparos alertan a otra pareja de soldados que acuden al lugar siguiendo el mismo destino que sus compañeros. La sala ya está libre y prosigue su camino hasta una nueva compuerta tras la cual abate a otro guardia. Toma una curva por el angosto pasillo y tira un proyectil de la M16 A2 justo a la mitad del pasillo haciendo morder el polvo a dos soldados que le esperaban escondidos. Con tranquilidad entra en la siguiente sala y recoge una Jackhammer. Al otro lado de la siguiente copuerta al fondo de un largo pasillo dos nuevos soldados prueban el


La misión ha sido un éxito, llega el momento de emprender la huida en helicóptero.


La paciencia es una virtud, cuando se consigue una buena posición sólo hay que esperar a que el enemigo aparezca.


Estos soldados han pagado muy cara la osadía de enfrentarse al agente Jones, que no duda en "despachar" todo lo que se le pone por delante.


Un agente de la categoría de Jones es capaz de manejar cualquier medio de transporte y cualquier arma.


Jones está resultando demasiado peligroso y el enemigo decide utilizar todo su potencial para eliminarlo. Dos cazas rusos tratan de interceptarle.


El helicóptero del agente ha sido alcanzado por el misil de un caza ruso y se estrella en pleno territorio enemigo.

fuego del agente. Continúa avanzando por el pasillo hasta una bifurcación donde decide ir a la derecha. Tras la compuerta que se encuentra dispara al guardia que le espera al otro lado. Se dirige a la próxima compuerta para abatir a otro enemigo en un pasillo en curva. Avanza hasta la compuerta de rigor retirándose hacia atrás mientras ésta se abre y rápidamente tira un proyectil de la M16 A2 un poco hacia la izquierda a la mitad de la sala que aparece ante sus ojos. Detrás de unos ordenadores que hay doblando la esquina de la sala acaba con otro soldado lanzando un nuevo proyectil. Un nuevo guardia cae en la siguiente sala alertando los disparos a otro de la sala contigua, en la que otra pareja de guardias aguardan su destino. Jones sigue avanzando ansioso por salir de este interminable laberinto y abre la siguiente compuerta para de nuevo acabar con enemigo de rigor. Por fin y tras repetir la misma operación de abrir otra compuerta y acabar con otro soldado un ascensor le sube a la superficie. Antes de salir del bunker en el que se encuentra consulta su localizador. Sin salir del mismo acaba con dos de los soldados que de vez en cuando pasan por delante de la puerta. Es entonces cuando se asoma un poco por la puerta, lo justo para acabar con el soldado de la torre de vigilancia ayudándose de su Dragunov. Con mucho sigilo sale de los barracones y con armamento convencional elimina al par de soldados cercanos a los barracones. De los almacenes ubicados al norte recoge armamento. Ya sólo resta un guardia detrás de unos contenedores en éste primer sector. Tras tomarse un merecido respiro va al este para cubrir el último sector. Las escasas balas que le quedan en el Dragunov le sirven para eliminar a los soldados que se encuentran en las posiciones más elevadas de la base así como al que se halla en la entrada, en un puesto de ametralladoras. En lo alto del depósito de agua del nordeste de la base hay otro Dragunov, por lo que Jones va hacia él eliminando a todo enemigo que entorpezca su camino y procurando desplazarse lo más distante posible del centro de comunicaciones. Una vez en lo alto del depósito no tiene problemas para aniquilar a todos los guardias, incluyendo a los que posiblemente están dentro del centro de comunicaciones para lo cual debe entrar en éste. Ya limpia la base, llegan en helicóptero los refuerzos con Anya y el capitán Harrison a la cabeza.

14. ENCUENTRA LA BOMBA

Ekk se ha hecho fuerte en una base. Pero Jones, que ha logrado infiltrarse en el edificio con un único objetivo: recuperar la bomba y eliminar a la terrorista. El agente se encuentra en una gran nave. Mirando hacia arriba localiza a un terrorista caminando por unas pasarelas; los focos le ciegan un poco como para ajustar el disparo pero tirando al bulto le abate sin problemas. Detrás de una pequeña puerta encuentra armamento suficiente como para parar un tren. Y un pasillo en la misma habitación le indica cuál es el camino a seguir. La fiesta no tarda en empezar y en el interior del angosto corredor elimina al primer enemigo. Este pasillo le lleva a otra sala con otra pareja de soldados, uno al fondo a la derecha y otro nada más entrar a la izquierda. Después de acabar con ellos un ascensor le sube a otra sala vacía, atraviesa un pasillo y llega a una sala más. Seis terroristas, dos en la mitad izquierda y los otros cuatro en la otra mitad, no esperan la llegada del agente que con mucho sigilo va eliminando uno a uno a todos ellos. Manipula un ordenador de la sala consiguiendo abrir la compuerta de la sala de donde partió. Así que regresando sobre sus propios pasos llega de nuevo a la habitación donde se abasteció de armas. Detrás de la puerta y sin sobrepasarla un soldado alertado por los disparos, que le espera al otro lado, es abatido. La puerta se cierra y al volver a abrirla otro guardia que llega corriendo sigue el mismo destino que su compañero. Entra en la sala y encuentra un tercer soldado, que intenta abatirle sin éxito, en compañía de Ekk que huye tras estar a punto de enfrentarse al agente en un cara a cara. Antes de seguir un extraño rugir de motor tras los contenedores con los que se topa le hace cargar su Law 80. Lentamente se desplaza hacia la izquierda viendo cómo va tomando forma lo que parece un tanque. Antes de llegar a verlo al completo le dispara con su bazoca dando buena cuenta del carro blindado. Cuando aún humea el tanque Jones recorre la sala dando un rodeo en sentido horario hasta que ve como un par de nuevos terroristas le esperaban en la salida. Tras abrir la compuerta de salida no tiene problemas para abatir al soldado del pasillo. Avanza por éste y abre la compuerta de su derecha. Recorre un pasillo con despachos a los lados destrozando una cámara en la jamba del primer estrechamiento y otra que de frente le observa al avanzar un poco más. Por una compuerta a la izquierda prosigue su camino a lo largo de un sinuoso pasillo llevándose por delante a un terrorista que le sale al paso. Tras abrir la compuerta de rigor una lanza una granada en el interior y se retira para posteriormente oír una explosión que se ha llevado por delante a un par de soldados y a una cámara. Con el ordenador de la sala consigue desactivar el sistema de armas durante más de dos minutos. Continúa su marcha en línea recta por un largo pasillo topándose con un nuevo soldado. Detrás de la siguiente compuerta la sala del generador principal, desde la puerta se carga a un soldado que camina por una pasarela y rápidamente busca la salida. Para ello se dirige por la pasarela de la derecha hacia la esquina del fondo, desciende la escalera y corriendo va hacia la esquina diagonalmente opuesta donde encuentra la salida bien protegida por un guardia que trata de frenar su camino sin éxito. Abre la compuerta y acaba fácilmente con el terrorista de rigor. Continúa por el pasillo y toma la primera bifurcación a la izquierda acabando con otro soldado. Sigue recto hasta una nueva bifurcación a la izquierda eliminando a un nuevo guardia y a una cámara. Avanzando en línea recta llega a otra compuerta y tras abrirla observa como Ekk se le ha vuelto a escapar cogiendo un ascensor. Antes de coger este ascensor para perseguirla se da la vuelta apuntando a la compuerta por la que entró, para cargarse a seis soldados que le han seguido. Sube en el ascensor y se encuentra una sala vacía. Tras la siguiente compuerta un soldado y una cámara a destruir (si es posible primero la cámara). Sigue recto hasta encontrarse una nueva compuerta con otro terrorista y otra cámara. Reanuda la marcha ignorando la compuerta de la derecha y llega a un cruce de pasillos con la cámara y el soldado de rigor. Hacia la izquierda pasillo abajo acaba con otro guardia y al doblar una curva dispara un proyectil de su M16 A2 en medio del recoveco que hay justo antes de la siguiente compuerta, dando al traste con la trampa que dos soldados le tenían preparada. Al entrar en la siguiente sala se encuentra de frente con unas cajas y aprovechando los huecos entre éstas dispara a la pareja de guardias que le esperan en un nivel inferior. Desciende la plataforma donde se halla y encuentra variada munición buscando entre las cajas del nivel inferior. Detrás de la siguiente compuerta dos terroristas le dan la bienvenida, con un proyectil de la M16 A2 acaba con ellos y dentro de esta sala al doblar la esquina tira una granada para acabar con un tercer terrorista. Abre la siguiente compuerta y da buena cuenta del enemigo que hace guardia al otro lado. Se encuentra en una sexta altura de una profunda sala. Tres soldados se encuentran en plataformas inferiores, uno en la inmediatamente inferior y el otro par dos más abajo. El Dragunov hace el resto. Rápidamente desciende hasta lo más profundo dándose cuenta de que Ekk se le vuelve a escapar por poco. Trata sin éxito de darla alcance metiéndose por un estrecho conducto. En un ataque de locura la terrorista ha desconectado el sistema de refrigeración por lo que Jones no tiene mucho tiempo para volver a conectarlo y evitar así una catástrofe. Coloca cargas en las dos compuertas que encuentra para asegurar la zona y rápidamente sube por una escalerilla para acabar con los dos guardias del interior del control. En cada una de las puerta de dicho control coloca dos nuevas cargas (en el exterior) para protegerse las espaldas mientras con el ordenador conecta de nuevo el sistema de refrigeración. Dos soldados que trataban de entrar en la sala caen abatidos por la explosión de las dos bombas. Asomándose un poco por la puerta de la derecha ve como cuatro enemigos ocupan posiciones, dos en el nivel inferior al que se encuentra y otros dos en las pasarelas que ve mirando hacia arriba. Posteriormente espera pacientemente dentro de la sala a que una nueva pareja guardias tomen posiciones en las pasarelas corriendo después la misma suerte que sus compañeros. Parece que el panorama está despejado y sin perder tiempo abre la compuerta de más a la izquierda eliminando al soldado del interior. Abre la pequeña puerta y pega un salto sin entretenerse en bajar por la escalerilla para ir corriendo a esconderse en la esquina de la izquierda (detrás de una columna oculta por unas cajas. Una vez allí asoma un poco la cabeza y observa como Ekk se dirige hacia su posición y sin perder los nervios se vuelve a ocultar. El agente se va asomando hasta que alcanza a ver el brazo de Ekk que paga caro su error. Jones sale de su escondite mientras un soldado al fondo huye por una compuerta y al girar hacia la izquierda abate a un soldado que desesperado trataba de acabar con el agente. Anya hace acto de presencia en la sala y después de un pequeño percance, desconecta la bomba.

D.C.F.

Earth 2150

Cuaderno de batalla

«Earth 2150», y su secuela, «The Moon Project», son dos de los títulos de estrategia en tiempo real más complejos y profundos del mercado. Esta guía te ayudará a superar rápidamente la difícil fase de aprendizaje para que empieces a disfrutar cuanto antes de los juegos.

The Moon Project





En «The Moon Project» puedes encontrar distintos artefactos que reparan tu vehículo, lo mejoran, o que te descubren el mapa. Pasa por encima de ellos y los recogerás si los puedes usar.



Un ataque de los Estados Unidos Civilizados a una base de la Corporación Lunar que asiste impotente a la destrucción de sus edificios.

Cada una de las tres facciones está claramente diferenciada, incluso en su manera de extraer recursos. La primera decisión que tiene que tomar el jugador novato es elegir la facción con la que va a empezar a jugar. Antes de lanzarte a las procelosas aguas de las batallas online, te recomendamos que empieces por jugar la campaña de la Corporación Lunar, que es la más fácil, y que te dará una buena idea inicial de cómo es el juego. Luego puedes probar los Estados Unidos Civilizados. Deja a la Dinastía Euroasiática para el final, ya que son una facción muy poderosa, pero sólo recomendable para jugadores con cierta soltura. A continuación enumeramos las ventajas y desventajas de cada uno de los tres bandos.

Corporación Lunar

DESCRIPCIÓN: alta tecnología, donde la velocidad prima sobre la potencia de fuego. Tienen ventaja en las partidas de duración corta. Unidades tipo astronave.

Ventajas

- Buenos escudos (sobre todo en «Earth 2150». En «The Moon Project» los han rebajado mucho, pero siguen siendo mejores que los de las otras facciones).
- Envío de estructuras:lLa Corporación Lunar no construye, sino que envía sus estructuras ya construidas desde la Luna. Esto les permite plantar edificios fácilmente en todas partes, lo cual es una gran ayuda para tácticas como el "Tower Rush" y para la expansión rápida por el mapa.
- Buen potencial para ataques rush.
- Facilidad de explotación de recursos: simplemente plantan una mina en la zona de minerales y ya está. Esto hace que tengan ventaja en los mapas grandes, donde pueden expandirse con mucha rapidez.
- Tecnología punta: sus unidades son más rápidas y gracias a la tecnología de antigravedad, pueden flotar por encima del agua y las minas. Además, recuperan los puntos de impacto perdidos cuando están paradas, con lo que la Corporación Lunar es experta en la guerra de guerrillas.

Desventajas

- Sus unidades son un poco más débiles que las de las otras facciones en cuanto a puntos de impacto y blindaje.
- No pueden cavar: esta desventaja se ha eliminado en «The Moon Project» con la incorporación de la unidad Cavador de Túneles, que incluso cava más rápido que las otras facciones. Pero en «Earth 2150», la guerra subterránea está vedada a la Corporación Lunar.
- Dependencia de la energía solar: la Corporación Lunar tiene un sistema de abastecimiento de energía complejo que depende del sol. Por la noche hacen uso de la energía almacenada en las baterías. En «The Moon Project» pueden usar las voluminosas Plantas de Energía Xyrex: no son muy potentes

Tabla de Unidades de la Corporación Lunar

NOMBRE	PUNTOS I.	BLINDAJE	VELOCIDAD	ESCUDOS	COSTE	NOTAS
MERCURY	900	0%	36/32	3	400	SUMINISTRO AÉREO
PHOBOS	30	25%	28	0/1	350	VUELA. NO PUEDE LLEVAR ARMAS.
LUNAR	240	0%	28	1	100	
LUNAR MEJ	270	0%	32	1	100	
LUNAR 2ª MEJ	300	0%	36	1	100	
MOON	300	50%	21	3	300	
MOON MEJ	375/400	50%	25	3	300	
MOON 2ª MEJ	450/500	50%	25/28	3	300	
CRATER	750	75%	19	3	1200	1 ARMA PESADA + SUBEQUIP.
CRATER MEJ	900	75%	19	3	1200	
CRATER 2ª MEJ	1050	75%	19	3	1200	
CRUSHER	600/1100	50%/75%	18/16	2	1200	2 ARMAS PESADAS + 2 SUBEQUIP.
CRUSHER MEJ	750/1200	50%/75%	18/16	2	1200	
CUSHER 2ª MEJ	900/1300	50%/75%	18/17	2/3	1200	
CRION	750	0%	15	2	1200	A.PLASMA INVESTIGACION SECRETA
METEOR	180	25%	36	0	400	VUELA
METER MEJ	240	25%	36	0	400	
METEOR 2ªMEJ	300	25%	36	1/0	400	
THUNDERER	600	50%/25%	25	3/2	1200	VUELA. SOPORTA C.SÓNICO AEREO
THUNDERER MEJ.	750	50%	25	3/2	1500/1200	
NUEVAS EN «TMP»						
CAVA TÚNELES	1800	0%	21	1	800	CAVA MUY RÁPIDO
FAT GIRL	600	25%	16	3	600	2 ARMAS LIGERAS
FAT GIRL MEJ	600	25%	17	3	600	3 ARMAS LIGERAS
FATGIRL 2ª MEJ	750	50%	18	3	600	4 ARMAS LIGERAS
NEW HOPE	120	75%	28	1	600	RAYO PLASMA. REGEN.RÁPIDA
SUPERCAZA	600	0%	32	3	1000	VUELA. 2 ARMAS. LANZAC. AA
SUPERCAZA MEJ	750	0%	32	3	1000	
TRANSPORTE U.	550	50%	36	3	1000	VUELA. TRANSPORTA UNIDADES

–Cuando se dan dos valores separados con un "/", el primero se corresponde a «Earth 2150», y el segundo a «The Moon Project».

–En el apartado "escudos", un "0" significa que no pueden instalarse escudos. Un "1" significa que sólo se pueden instalar generadores de escudo pequeños. Un "2" significa que se pueden instalar generadores pequeños o medianos, pero no grandes. Por último, un "3" significa que se puede instalar cualquier tipo de generador.


Un Cargo Salamander equipado con un cañón de plasma antiaéreo puede abatir a las naves de descenso de la Confederacion Lunar y evitar así un "Tower rush"



Tabla de Unidades de los Estados Unidos Civilizados

NOMBRE	PUNTOS I.	BLINDAJE	VELOCIDAD	ESCUDOS	COSTE	NOTAS
MAMMOTH	1800	0	19	1	800	CONSTRUCTOR
CONDOR	900	0	36	3	400	SUMINISTRO AÉREO
COSECHADORA	600	0	17	3	700	
COSECHADORA II	750	50%	18	3	700	
COSECHADORA III	900	75%	19	3	700	
COSECHADORA IV	600	0%	16	3	1000	VUELA
COSECHADORA V	750	50%	16	3	1000	
COSECHADORA VI	900	75%	16	3	1000	
TIGER	240	75%	17	0	200	
TIGER MEJ	270	75%	18	0	200	
TIGER 2ª MEJ	300	75%	19	0	200	
SPIDER	450	0%	18	3	300	
SPIDER MEJ	525	0%	19	3	300	
SPIDER 2ª MEJ	600	0%	19	3	300	
MINELAYER	600	25%	18	3	500	MUNICIÓN 10.
MINELAYER MEJ	675	50%	19	1	570	MUNICIÓN 20.
PANTHER	900	75%	17	3	600/1200	1 ARMA GRANDE +SUB
PANTHER MEJ	1050	75%	18	3	600/1200	
PANTHER 2ª MEJ	1200	75%	19	3	600/1200	
JAGUAR	1200/1350	50%/75%	16/14	3	900/1300	1 ARMA GRANDE +SUB Y 1 ARMA NORMAL
JAGUAR MEJ	1350/1500	50%/75%	16/14	3	900/1300	
GRIZZLY	2400	75%	11	3		SÓLO EN MODO CAMPAÑA
GRIZZLY MEJ	3000	75%	11	3		SÓLO EN MODO CAMPAÑA
GRIZZLY 2ª MEJ	3600	75%	11	3		SÓLO EN MODO CAMPAÑA
SHARK	300/450	25%/50%	21	1	300	BARCO. SOPORTA CAÑÓN PLASMA AA
SHARK MEJ	375/550	25%/50%	25	1	300	
HYDRA	900/1400	50%	17	3	1000/700	BARCO
HYDRA MEJ	1050/1600	75%	18	3	1000/700	2 ARMAS.
HYDRA 2ª MEJ	1050/1800	75%	18	3	1000/700	3 ARMAS
GARGOYLE	240	25%	36	0	600	VUELA
GARGOYLE MEJ	270	25%	36	1	600	
GARGOYLE 2ª MEJ	300	25%	36	1	600	
BAT	375	25%	25	2	1000	VUELA. SOPORTA BOMBAS
BAT MEJ	450	25%	25	2	1000	
DRAGON	600	50%	25	3/2	1500	VUELA. SOPORTA BOMBAS
DRAGON MEJ	750	50%	25	3/2	1500	
NUEVAS EN «TMP»						
CARGO SALAMANDER	1500	75%	16	0	1000	SOPORTA CAÑÓN PLASMA AA
ORCA	750	50%	17	0	1200	SUBMARINO DE PLASMA
ORCA MEJ	1000	50%	18	0	1200	
TRANSPORTE UNIDADES	550	50%	36	3	1000	VUELA

–Cuando se dan dos valores separados con un "/", el primero se corresponde a «Earth 2150», y el segundo a «The Moon Project».

–En el apartado "escudos", un "0" significa que no pueden instalarse escudos. Un "1" significa que sólo se pueden instalar generadores de escudo pequeños. Un "2" significa que se pueden instalar generadores pequeños o medianos, pero no grandes. Por último, un "3" significa que se puede instalar cualquier tipo de generador.

(sólo dan 400 puntos de energía cada una), pero al menos no necesitan paneles solares adicionales para funcionar, y también proporcionan energía por la noche.

• Velocidad de edificación fija: no puedes usar más que seis naves de descenso simultáneamente.

• Arma de destrucción masiva limitada: el Centro de Control Atmosférico depende del terreno para poder causar destrucción indiscriminada (tormentas de rayos y de meteoros). Sólo los jugadores veteranos saben sacar provecho de sus otras funciones.

• Armas balísticas básicas. Dependen sobre todo de sus armas energéticas.

Estados Unidos Civilizados

DESCRIPCIÓN: muy equilibrados, disponen de tecnología de camuflaje. Tienen ventaja en las partidas de duración larga. Unidades tipo mech.

Ventajas

• Buena explotación de recursos: gracias a sus cosechadoras (convenientemente mejoradas), a la larga consiguen más dinero que las otras facciones.

• Dispositivos de camuflaje: es la única facción que dispone de ellos. Se pueden contrarrestar, pero es difícil que el enemigo disponga de detectores en todas partes. Tal y como los jugadores de «StarCraft» pueden atestiguar, siempre es un quebradero de cabeza tener que preocuparse por defenderse de las unidades invisibles.

Desventajas

• Son la facción más vulnerable al principio de la partida.

• Su arma de destrucción masiva (POS) y sus bombas se basan en el plasma, con lo que su efecto se ve minimizado por la protección de los escudos.

Dinastía Euroasiática

DESCRIPCIÓN: baja tecnología. Alta potencia de fuego y armas nucleares. Tienen ventaja en las partidas de duración media. Unidades tipo tanque.

Ventajas:

• Gran potencia de fuego.

• Misiles y bombas nucleares, que ignoran los escudos por considerarse armas balísticas.

Desventajas:

• Extracción de recursos lenta: necesitan construir una mina y dedicar un vehículo de transporte para trasladar los contenedores de minerales hasta la refinería. Esto hace que tengan menos capacidad de expansión por el mapa. Algunos mapas de «Earth 2150» están claramente desequilibrados en perjuicio de la Dinastía Euroasiática en lo que se refiere al acceso a recursos.







El Armamento

En «Earth 2150» / «The Moon Project» hay una gran variedad de armamento, que se puede mejorar mediante investigación tecnológica. No es lo mismo equipar a un helicóptero con bombas convencionales que con bombas nucleares, o usar cohetes guiados en vez de los cohetes estándar. Según la estrategia que vayas a seguir –y la que esté siguiendo tu adversario–, querrás investigar una u otra tecnología. Procura aprender a identificar las armas montadas sobre los chasis de los vehículos enemigos, porque así sabrás hacia donde está orientando su investigación. En general, las armas pueden ser balísticas o energéticas. Las balísticas ignoran la protección de los escudos.

ARMAMENTO CON CAPACIDAD ANTIAÉREA

Estas armas pueden disparar indistintamente a unidades aéreas y terrestres, con lo que son muy versátiles. Si eres novato, puedes empezar por diseñar tus unidades sólo con estas armas: así no tendrás que preocuparte de diseñar unidades adicionales de apoyo antiaéreo, ni tampoco de los escudos del enemigo (las ametralladoras y los lanzacohetes son armas balísticas). Cuando hayas aprendido a controlar mejor el juego, puedes pasar a experimentar con las armas sin capacidad antiaérea, menos versátiles, pero que te darán la ventaja en el combate terrestre.

–Las ametralladoras: Es altamente recomendable mejorar la munición de 20mm en tus primeras opciones de investigación: te ayudará a sobrevivir a las primeras escaramuzas, donde las ametralladoras son tu arma inicial. Algunos jugadores muy ofensivos investigan la ametralladora mejorada (doble) y todas las mejoras de su munición al principio, pero a medio y corto plazo es más eficaz investigar los lanzacohetes.

• Ejemplos: Helicópteros Groznys con ametralladoras mejoradas son a menudo utilizados por la Dinastía Euroasiática para dominar el espacio aéreo. Las Fat Girls (de «The Moon Project») mejoradas al máximo pueden montar cuatro ametralladoras, y son una buena alternativa a los Moons para hacer ataques rush.

–Los lanzacohetes: Los cohetes tienen problemas para acertar a blancos en movimiento, así que invertir en los cohetes guiados es importante. Gastan mucha munición, pero un par de depósitos de suministro con tres unidades de abastecimiento cada uno deberían bastar para cualquier ejército. Para la Dinastía Euroasiática es particularmente importante investigarlo hasta el final, porque sólo así pueden acceder a su arma de destrucción masiva: los misiles balísticos.

• Ejemplos: cualquier unidad que pueda llevar subequipamiento se beneficia del lanzacohetes para ganar un poco de defensa antiaérea decente. El lanzacohetes es ideal para montarlo en estructuras, y puede convertir a una típica unidad de bombardeo en una eficaz arma de intercepción antiaérea y apoyo. El Panther con lanzacohetes mejorado es una configuración popular y versátil, ya que puede llevar una segunda arma como subequipamiento.

ARMAMENTO SIN CAPACIDAD ANTIAÉREA

–Láser: El láser no afecta a los puntos de impacto del objetivo, sino que lo calienta hasta hacerlo estallar. A mayor concentración de los láser, más rápida la explosión. Son mucho menos efectivos contra edificios, porque la piedra no conduce el calor. Fíjate que las armas balísticas y los láser son una mala combinación.

• Ejemplos: los Taigas son las primeras unidades que pueden montar láser ligeros, y al principio de la partida son una buena alternativa a los Pamir, que no pueden llevar escudos. El Ural con dos láser pesados mejorados y dos láser ligeros como su-

Tabla de Unidades de la Dinastía Euroasiática

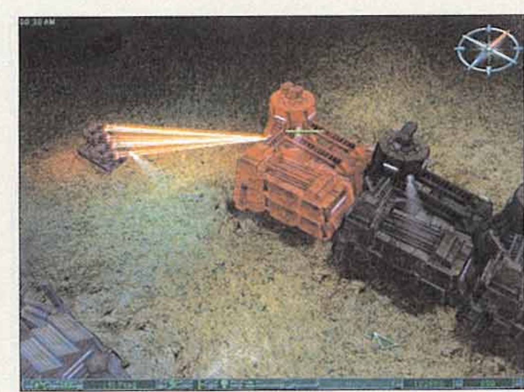
NOMBRE	PUNTOS I.	BLINDAJE	VELOCIDAD	ESCUDOS	COSTE	NOTAS
GRUZ	1800	0	19	1	800	CONSTRUCTOR
BOYAR	900	0	36/32	3	800/400	APROVISIONAMIENTO AÉREO
TAIGA	450	0	18/17	3	400	CIVIL O MILITAR
TAIGA MEJ	450	0%	19	3	400	SÓLO EN «TMP»
PAMIR	180	75%	21	0	300	SOPORTA CAÑÓN AA
PAMIR MEJ 1	210	75%	25	0	300	
PAMIR MEJ 2	240	75%	25	0	300	
KRUSZCHEV	900	75%	16	2/3	1200	1 ARMA PESADA, 1 SUB.
KRUSZ. MEJ 1	1050	75%	17	2/3	1200	
KRUSZ. MEJ 2	1200	75%	17/19	2/3	1200	
URAL	600/1350	25%/75%	16	2/3	1200	2 ARMAS PESADAS, 2 SUB.
URAL MEJ	750/1500	25%/75%	17	2/3	1200	
MINELAYER	600	25%	18	3	500	MUNICIÓN 10
MINELAYER 2	675	50%	19	3	570	MUNICIÓN 20
SIBERIA	600	0%	18	3	500/450	
SIBERIA MEJ 1	675	0%	19	3	500/450	
SIBERIA MEJ 2	750	0%	19	3	500/450	
CASPIAN	450	0%/25%	21	1	500	ANFIBIO. SOPORTA CAÑÓN AA
CASPIAN MEJ1	600	0%/25%	25	1	500	
CASPIAN MEJ2	750	0%/25%	25	1	500	
VOLGA	900	25%/75%	18	3	800/1400	ANFIBIO
VOLGA MEJ 1	1050	25%/75%	18	3	800/1400	
IRKUTSK	300/450	25%/50%	21	1	300	BARCO. SOPORTA CAÑÓN AA
IRKUTSK MEJ 1	375/560	25%/50%	25/21	1	300	
IRKUTSK MEJ 2	450/675	50%	28	1	300	
LEVIATAN	900/1400	75%	17	3	1000/700	BARCO
LEVIATAN MEJ	1050/1600	75%	18	3	1000/700	ARMAS EXTRA
COSSACK	240	0%	36	0	350	VUELA
COSSACK MEJ	300	0%	36	0	350	
GROZNY	300	25%	36	1	450	VUELA
GROZNY MEJ.	375	25%	36	2	450	
THOR	375	25%	25	3/2	1000	VUELA. SOPORTA BOMBAS
THOR MEJ	450	25%	25	3/2	1000	
HAN	600	50%	25	2	1300	VUELA. SOPORTA BOMBAS
HAN MEJ	750	50%	25	2	1300	
NUEVAS EN «TMP»						
KIEV450	50%	17	0	1200	SUBMARINO ATÓMICO	
KIEV MEJ	550	50%	18	0	1200	
UNIDAD INVISIBLE	450	25%	21	0	700	ES INVISIBLE
TRANSPORTE UNID.	550	50%	36	3	1000	VUELA. TRANSPORTA UNIDADES

–Cuando se dan dos valores separados con un "/", el primero se corresponde a «Earth 2150», y el segundo a «The Moon Project».

–En el apartado "escudos", un "0" significa que no pueden instalarse escudos. Un "1" significa que sólo se pueden instalar generadores de escudo pequeños. Un "2" significa que se pueden instalar generadores pequeños o medianos, pero no grandes. Por último, un "3" significa que se puede instalar cualquier tipo de generador.


Los económicos nidos son una excelente defensa. Muchos jugadores los prefieren al energéticamente costoso muro láser.


Lanzarse a atacar como un loco está bien, pero plantarle cara a enemigos como la UCS sin escudos protectores es una insensatez.


Tal y como atestigua esta imagen, los láser pueden llegar a recalentar un edificio, pero es verdad que tardan muchísimo en conseguirlo.

bequipamiento es una máquina de destrucción temible.

–Cañón de iones: Dispara lentamente, pero si impacta en un blanco sin escudos (ya sea una unidad o un edificio), lo deja inutilizable durante un buen rato. Combina bien con los láser, ya que ayuda a destruir los escudos, pero recuerda que por sí solo no destruye nada. Las unidades equipadas con un reparador pueden capturar edificios y unidades inutilizados, aunque no podrás usar el edificio si no es de tu misma facción (o sea, que no puedes hacer ejércitos mixtos, como en «Command and Conquer»).

• Ejemplos de unidades: ni siquiera los mejores escudos de la Corporación Lunar pueden resisitir el ataque de un Ural con dos cañones de iones pesados. Otras unidades de apoyo pueden rematar fácilmente al objetivo con láser.

–Cañón 105 mm: El arma por excelencia de la Dinastía Euroasiática. Su versión pesada tiene su propio tipo de munición, (120 mm), que hay que investigar aparte. Tiene más alcance que el láser y cuando el enemigo trae sus mejores escudos a la batalla, es un arma muy recomendable. Lo malo es que depende de la munición, mientras que con el láser no tienes que preocuparte de que tu ejército se quede parado mientras espera el aprovisionamiento. En «The Moon Project», los Estados Unidos Civilizados también tienen acceso al Cañón de 120 mm. No obstante, tienen que desarrollar una versión cuádruple para poder equipararse con el cañón doble de la Dinastía Euroasiática.

• Ejemplos de unidades: muchos ejercitos de la Dinastía Euroasiática se componen de Kruszchev equipados con un doble cañón pesado de 120 mm. Como subequipamento suelen llevar un lanzacohetes (nunca un láser ligero, que combina mal con las armas balísticas), o un screamer (generador de ruidos) cuando se teme la presencia de unidades invisibles. Quince Pamirs con cañones de 105 mm y munición mejorada son una

ÁRBOL TECNOLÓGICO de la Corporación Lunar

2 MINUTOS	4 MINUTOS	6 MINUTOS	8 MINUTOS	10 MINUTOS	12 MINUTOS	14 MINUTOS	16 MINUTOS	19 MINUTOS	MÁS DE 19 MINUTOS
MEJ. LUNAR ↦	2ª MEJ.LUNAR MEJ. MOON(5) ↦	2ª MEJ.MOON (7) →	→	CRÁTER (9) ↦	MEJ. CRATER 11 ↦	2ª MEJ.CRATER (13) CRUSHER (15)	NEW HOPE (17) →	MEJ.CRUSHER (19)	2ª MEJ.CRUSHER (19)
FAT GIRL	MEJ. FAT GIRL	→	2ª MEJ. FAT GIRL						
METEOR ↦ ↦ ↦	MEJ. METEOR → → TRANSPORTE UNIDADES	2ª MEJ. METEOR → SUPERCAZA	THUNDERER →	→ MEJ. SUPERCAZA	MEJ. THUNDERER				
	ELECTRO CAÑÓN (5) ↦ ↦	→ → →	→ → →	MEJ. ELECTRO CAÑÓN ELECTRO C PESADO CANÓN SÓNICO(9) ↦ ↦	→ MEJ. C SÓNICO (13) → →	MEJ. ELECTRO C.P. (15) C SÓNICO PESADO C SÓNICO AÉREO	→ → →	PLANTA XYREX (19) MEJ. C SÓNICO PESADO MEJ. C SÓNICO AEREO	
	MEJ.LANZACOHETES ↦ ↦ ↦ ↦	→ → → →	2ª MEJ.LANZACO. → → ANTIMISIL	LANZACO. PESADO (9) ↦ LANZACOHETES AA (9)	→ →	MEJ.LANZACO. PESADO LANZAC.AEREO PESADO	→ →	2ª MEJ. LANZACO. PESADO MEJ. LANZAC. AEREO PESADO	ARTILLERIA (29)
	LANZACOHETES AÉREO	→	MEJ. LANZAC.AÉREO						
	GENER. TERREMOTOS	→	MEJ. GENER. TERREMOTOS						
	DEFENSA SDI (5)								
NIDO (1)									
EDIF. DEF. MEDIO	EDIF. DEF. PESADO	→	→	C.C. METEOROLOGICO					
MEJ. PROY. 20MM	2ª MEJ. PROY. 20MM	3ª MEJ. PROY. 20MM							
COHETE 25% (1) ↦	COHETE 50% (3) COHETE PESADO 50%	COHETE 100% (5) COHETE P.50% (7)	→	COHETE P. 100%					
	MEJ. DETECTOR (5)	→	→	MEJ. DETECTOR					
REGENERADOR (3)	→	MEJ. REGENERADOR ↦	→ →	2ª MEJ. REGENERADOR (9) →	RECOGEDOR (11)				
RECARG. ESCUDO (3)		MEJ. RECARG. ESCUD							
ESCUDOS 1000	ESCUDOS 1500	ESCUDOS 2000							

La mejor defensa es un buen ataque. No hace falta que aniquiles la base del enemigo con tus primeros ataques, basta con que dañes su sistema económico y/o energético

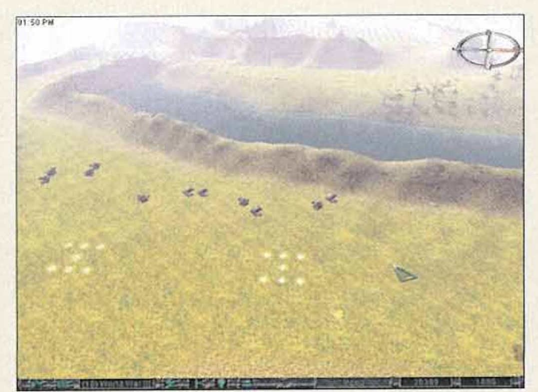
→ Es una flecha que apunta de izquierda a derecha.
↦ Es una flecha que apunta de arriba a la derecha.

–Todos los árboles tecnológicos son de «The Moon Project», donde se incluyen las nuevas tecnologías. En el caso de la Corporación Lunar, los valores de los escudos para sus unidades en «Earth 2150» son 1200/2400/3600.

–Todos los tiempos son relativos.

–Todos los tiempos de investigación señalados para cada tecnología incluyen los tiempos de investigación de las tecnologías previas.

–Si una tecnología tarda más o menos de lo indicado por su posicionamiento en la tabla, el tiempo exacto se indica entre paréntesis. Ejemplo: "Cañón Plasma AA (9)" está en la columna correspondiente a los 8 minutos, pero el tiempo real de investigación son nueve minutos.



En «The Moon Project», el nivel de zoom puede configurarse para ofrecer espectaculares panorámicas, pero se necesita un buen equipo para que la acción no se ralentice.



Un Spider equipado con generador de sombras mejorado hace invisibles a las unidades que lo acompañan. Si la base del enemigo no tiene radar, con sólo un par de Tigers se puede arrasar todo.



Los transportes de unidades pueden usarse como bombarderos: sólo hay que ordenarles que tiren la unidad transportada sobre un edificio y ver el resultado de la curiosa operación.

buena manera de hacer un rush, en especial contra la Corporación Lunar.

–Lanzagranadas: El arma balística de los Estados Unidos Civilizados. En su versión pesada y mejorada al máximo tiene mucho alcance, y son ideales para atacar a los edificios desde una distancia segura. Es menos eficaz contra unidades, así que es mala idea basar todo tu ejercito en este arma (a no ser que quieras hacer un ataque suicida contra las centrales de energía del enemigo, o algo así). Lógicamente, el lanzagranadas es una elección ideal para los barcos, ya que así pueden atacar a estructuras en tierra situadas lejos de la costa, pero una mala elección para las estructuras defensivas o los edificios.

• Ejemplos de unidades: Panthers armados con lanzagranadas pueden bombardear la base del enemigo antes incluso de que los vean venir. Justo delante de ellos se colocan Panthers o Jaguars armados con plasma para interceptar a las unidades enemigas que salgan a detener el ataque.

–Cañones de plasma: cualquier jugador del bando de los Estados Unidos Civilizados que sea sensato, se lanzará a la investigación de este arma cuanto antes, ya que al final de su desarrollo consigue su arma de destrucción masiva y a las bombas de plasma. Los cañones de plasma se caracterizan por su rápida cadencia de fuego.

• Ejemplos de unidades: Una manera eficaz de enfrentarse al típico ataque de rush de la Confederación Lunar es montar muchas torres pequeñas con cañones de plasma ligeros. El Jaguar equipado con tres cañones de plasma (uno de ellos como subequipamiento del cañón de plasma mejorado) tal vez no sea tan letal como el Ural cargado de láseres de la Dinastía Euroasiática, pero te sirve por igual para atacar a estructuras y unidades.

–Electro Cañón: no es tan destructivo como el plasma de los Estados Unidos Civilizados, pero tiene un efecto adicional aturdidor en objetivos desprotegidos (aunque dicho efecto no es tan prolongado como el del cañón de iones). Es el arma fundamental para el jugador de la Corporación Lunar.

• Ejempos de unidades: Muchas partidas se han ganado con un ataque rush protagonizado por Moons equipados con electro cañones.

–Cañón Sónico: El cañón sónico dispara una onda expansiva circular, irradiada desde el centro de la unidad que lo lleva equipado. Se usa en batallas multitudinarias, donde afecta a muchos objetivos con cada disparo. También va bien para hacer guerra de guerrillas. El cañón sónico dispara rápidamente al principio, pero luego baja su cadencia de fuego al tener que recargar la munición. Al atacar a estructuras armadas, prueba a retroceder para ponerte fuera de su alcance, y luego vuelve al ataque cuando la munición esté a tope. Pon a las unidades en "mantener posición" para evitar que salgan corriendo detrás de lo primero que vean.

• Ejemplos de unidades: En «Earth 2150» se usaba mucho el Thunderer con Cañón Sónico Aéreo, por su potencia de fuego y su capacidad de destrucción, pero, sin embargo, en «The Moon Project» ha perdido protagonismo por la profusión de armas antiaéreas.

«Earth 2150» / «The Moon Project» tiene una floreciente comunidad de jugadores. Conéctate a la página web oficial (www.earth2150) y haz clic en el link de forums

ARMAMENTO DE DESTRUCCIÓN MASIVA

–Armas nucleares: Una vez que la Dinastía Euroasiática alcanza la capacidad nuclear, hay tres opciones:

1) Lanzar misiles balísticos desde los silos: el problema es que los misiles balísticos pueden ser interceptados por sistemas de defensa SDI (disponibles para la Conferencia Lunar y los Estados Unidos Civilizados). Las defensas SDI pueden fallar si lanzas muchos misiles a la vez (aunque esto es costoso: cada misil cuesta 5 000 créditos, y la verdad es que en «The Moon Project» las defensas SDI funcionan mejor a la hora de interceptar múltiples misiles nucleares). El alcance de cada sistema SDI es limitado, y no interceptan misiles que pasen por encima de ellos a no ser que vayan a aterrizar dentro de su radio de protección. Si tienes una buena panorámica de la base enemiga, quizá encuentres un punto donde no puedan interceptar el misil y dañar las estructuras enemigas con la onda expansiva de la explosión.

2) Lanzar misiles balísticos desde plataformas montadas en una unidad: en este caso el alcance es más corto que si hubieses lanzado el misil desde un silo. Recomendamos usar silos, que son más fáciles de defender.

3) Equipar helicópteros con bombas: los sistemas SDI no pueden interceptar las bombas, pero las armas antiaéreas del enemigo pueden derribar los helicópteros antes de que les dé tiempo a soltar las bombas. Muchos jugadores tienen unidades aéreas preparadas para salir a interceptar a los bombarderos en cuanto los ven, así que no es mala idea acompañarlos con una escolta. Además, la escolta puede servir para distraer los disparos de las defensas antiaéreas (que siempre apuntan a la unidad que esté más cerca de su posición si no se les ordena lo contrario).

–Sistema ofensivo de plasma (POS): El plasma tiene que atravesar los escudos, mientras que las armas nucleares los ignoran. Pese a ello, el alcance del plasma es excepcional, y no necesitas ver al enemigo para lanzarlo. Otra ventaja es que no necesitas pagar por cada disparo (como en el caso de los misiles nucleares), con lo que sólo tienes que preocuparte del tiempo de recarga.

–Centro de control atmosférico: El radio de acción de una tormenta de meteoros o una tormenta de rayos es más amplio que el de un impacto nuclear o de plasma ofensivo, pero tienen un inconveniente: dependen del terreno en el que estés luchando. Si una base tiene montañas alrededor, los rayos irán a parar principalmente ahí, diluyéndose su efecto destructor. Otro inconveniente es la lentitud de su recarga, pero a cambio tienes otras opciones meteorológicas menores que pueden darle la vuelta a la batalla si se usan en el momento oportuno.

Nuevas armas de «The Moon Project»

–Armas antiaereas (AA): No pueden atacar a objetivos terrestres. Se pueden montar (y es recomendable hacerlo) en las estructuras defensivas y en los edificios, pero pocas son las unidades que pueden llevarlas (Cargo Salamander y Shark en Estados Unidos Independientes; Pamir, Caspian e Irkurtsk en Dinastía Euroasiática; Supercaza en Corporación Lunar)

–Sistema de defena antimisil: Va de perlas si ves que el rival confía ciegamente en la versatilidad de los cohetes. El sistema de defensa antimisiles puede incluso, de forma limitada, usarse para interceptar los misiles balísticos, con lo que constituye la única defensa de la Dinastía Euroasiática contra su propia arma de destrucción masiva.

–Generador de terremotos: Si se quiere usar esta arma hay que cavar un túnel para situar a las unidades equipadas con ella justo debajo de la base enemiga. Entonces hay que forzar el disparo en una zona del suelo subterráneo, con lo que causarás daños a las estructuras que queden justo encima, en la superficie. Usa el cambio de vista exterior/interior para saber aproximadamente donde están las estructuras que quieres afectar. A no ser que el enemigo tenga unidades reparadoras manteniéndolos en pie, los edificios no tardarán mucho en caer. Recuerda que el enemigo enviará tropas bajo tierra si se descubre atacado de esta manera, así que prepárate para una batalla subterránea (es decir, no te vayas a colocar bajo su base sólo con el generador de terremotos, necesitarás armas de apoyo para defenderte. Recuerda también que las unidades aéreas no entran en los túneles, así que llevar unidades con armas no antiaéreas sería ideal)

–Artillería: Se considera una estructura defensiva. Los Estados Unidos Civilizados cuentan con el alcance más largo de las tres facciones. La artillería de la Dinastía Euroasiática es la más versátil, ya que puede montarse también en vehículos (pero en ese caso su alcance se reduce mucho). La artillería de la Confederación Lunar es la que tiene mayor precisión.

–Transportes: Las unidades de transporte aéreo de tropas pueden usarse como arma ofensiva: recoges una unidad (si está inmovil, puedes atrapar a una unidad enemiga) y lo dejas caer sobre una estructura enemiga. Causará más daño cuanto más resistente sea la unidad utilizada como bomba (que queda destruida en el proceso). En el modo campaña tienes que realizar esta maniobra para cumplir ciertas misiones, pero en las batallas multijugador resulta más una anécdota que una táctica seria.







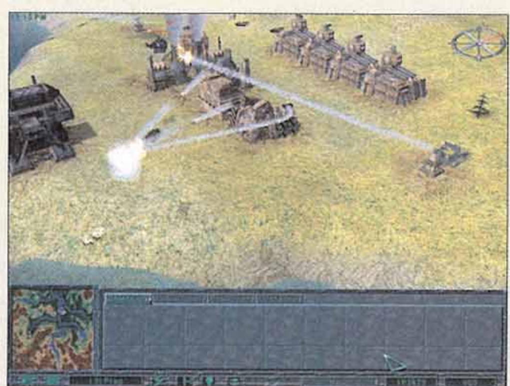
ÁRBOL TECNOLÓGICO de la Dinastía Euroasiática

2 MINUTOS	4 MINUTOS	6 MINUTOS	8 MINUTOS	10 MINUTOS	12 MINUTOS	14 MINUTOS	16 MINUTOS	18 MINUTOS	24 MINUTOS	27 MINUTOS	MÁS DE 27 MINUTOS
MEJ. PAMIR ↦	2ª MEJ. PAMIR ⟶	KRUSZCHEV	⟶	MEJ. KRUSZCHEV ↦	⟶ ⟶	2ª MEJ. KRUSZCHEV URAL	⟶	MEJ. URAL			
SIBERIA ↦ ↦	MEJ. SIBERIA MEJ. TAIGA ⟶	2ª MEJ. SIBERIA MINELAYER	⟶	MEJ. MINELAYER							
CASPIAN	MEJ. CASPIAN ↦	2ª MEJ. CASPIAN ↦	⟶ VOLGA	UNIDAD INVISIBLE ⟶	MEJ. VOLGA						
COSSACK TRANSPORTE TROPAS	MEJ. COSSACK GROZNY ↦	MEJ. GROZNY ⟶	THOR ↦ ↦ ↦	⟶ ⟶ ⟶	MEJ. THOR HAN SILO BOMBAS (13) ↦	⟶ ⟶ ⟶	MEJ. HAN ⟶ MEJ. BOMBA	MEJ. SILO BOMBAS 2ª MEJ. BOMBA (19)	BOMBA NUCLEAR (24)		
	MENSAJE AMETRALLADORA ↦	⟶ ⟶	CAÑÓN AA MEJ. AMETRALLADORA HELI.								
	MENSAJE CAÑÓN 105MM	⟶	CAÑÓN 120 MM (9) ↦	⟶ ⟶	⟶ MEJ. PROY 120 MM	DOBLE C. 120 MM 2ª MEJ. PROY 120 MM (15)	⟶	3ª MEJ. PROY 120 MM			
	LANZACOHETES ↦	⟶ ⟶	MEJ. LANZACOH. ANTIMISIL	⟶ ⟶	2ª MEJORA. LANZACOHETES. LANZAC. HELICÓPTERO	⟶ ⟶	⟶ MEJ. LANZAC. HELICÓPTERO	LANZACOHETES. PESADO (17) ↦ ↦	MEJ. LANZACOHETES. PESADO ⟶ LANZAC. HELI. PESADO	2ª MEJ. LANZACOHETES. PESADO LANZACOHETES. BALÍSTICO MEJ. LANZAC. HELI. PESADO	ARTILLERÍA (32) MEJ. COHETE BALÍSTICO (30) 2ª MEJ. COHETE BALÍSTICO (33) COHETE BALÍSTICO NUCLEAR (38)
	CAÑÓN LASER ↦	⟶ ⟶	MEJ. CAÑÓN LÁSER CAÑÓN LÁSER PESADO (9)	⟶ ⟶	2ª MEJ. CAÑÓN LÁSER ⟶	MEJ. CAÑÓN LÁSER PESADO	⟶	2ªMEJ. CAÑÓN LÁSER PESADO			
	CAÑÓN IONES ↦	⟶ ⟶	MEJ. CAÑÓN IONES CAÑÓN IONES PESAD. (9)	⟶	⟶	MEJ. CAÑÓN IONES PESDO (9)					
MEJ. PROYECTIL 105 MM	2ªMEJ. PROYECTIL 105 MM	3ªMEJ. PROYECTIL 105 MM									
MEJ. PROYECTIL 20 MM	2ªMEJ. PROYECTIL 20 MM	3ªMEJ. PROYECTIL 20 MM									
COHETE GUIADO 25% (1) ↦	COHETE GUIADO 50% (3) COHETE P. GUIADO 25%	COHETE GUIADO 100% (5) COHETE P. GUIADO 50%(7)	⟶	COHETE P. GUIADO 100%							
EDIFICIO DEFENSA MEDIO ↦	EDIFICIO DEFENSA PESADO TORRE GRANDE										
	MECÁNICO (3) ↦	MEJ. MECÁNICO ⟶	⟶ SCREAMER	RECOGEDOR EDIFICIOS (11) ⟶	MEJ. SCREA. (13)	⟶	⟶	2ª MEJ. SCREAMER			
ESCUDO 600	ESCUDO 1200	ESCUDO 1800									

⟶ Es una flecha que apunta de izquierda a derecha.
↦ Es una flecha que apunta de arriba a la derecha.

–Todos los árboles tecnológicos son de «The Moon Project», donde se incluyen las nuevas tecnologías.
–Todos los tiempos son relativos.
–Todos los tiempos de investigación señalados para cada tecnología incluyen los tiempos de investigación de las tecnologías previas.
–Si una tecnología tarda más o menos de lo indicado por su posicionamiento en la tabla, el tiempo exacto se indica entre paréntesis. Ejemplo: "Cañón Plasma AA (9)" está en la columna correspondiente a los 8 minutos, pero el tiempo real de investigación son nueve minutos. Esto se ha hecho así para evitar que haya demasiadas columnas.

En las partidas online, no protestes si pierdes; alaba las estrategias de tu rival y pídele que las comparta contigo


Las ametralladoras y los cohetes pueden atacar indistintamente a blancos aéreos y terestres, por lo que son ideales para situaciones defensivas.


Es muy molesto que te planten dos Bases Principales justo al lado de tu base. La osadía de la Corporación Lunar no conoce límites.


El electro cañón puede aturdir a unidades y edificios, pero primero tiene que traspasar los escudos energéticos.

OTROS:

1) La bandera: una bandera mejora en aproximadamente un 10 por ciento el rendimiento de las unidades que están cerca de ella. No tiene efecto acumulativo. Se suele instalar en unidades ligeras, y son más eficaces acompañando a grandes ejércitos.

2) Unidad falsa: Puedes lanzar ataques dobles usando un ejército falso y otro real para confundir al enemigo. El efecto será mayor si incluyes alguna o que otra unidad real dentro del ejército falso y has pintado del color de tu enemigo a tus unidades reales –utiliza para ello una unidad equipada con el reparador–.

3) Reparador: Sólo disponible para la Dinastía Euroasiática y los Estados Unidos Civilizados, el reparador se monta en una unidad (Taiga, Tiger) y se usa en funciones defensivas: tras repeler un ataque enemigo, es tremendamente útil reparar las estructuras defensivas supervivientes. Incluso puedes reparar un edificio o unidad mientras está recibiendo daños. Otra de sus funciones es pintar a tus unidades con el color del enemigo, de manera que aparezcan en su minimapa como tropas propias. Por último, recuerda que la función de mejora de vehículos se limita a reemplazar un arma antigua por otra moderna, pero no puede cambiar las armas ni los chasis por otros diferentes.

4) Regenerador / Recargador de Escudos: Estos dispositivos se montan en las unidades Phobos. Lo ideal sería formar grupos de tres Phobos: uno como regenerador, otro como recargador,y otro como detector. Tienen un radio de acción bastante amplio, así que con dos grupos de tres te debería bastar para cualquier ofensiva. Asigna atajos de teclado a los grupos de Phobos para seleccionarlos rápidamente y apartarlos del peligro si les empiezan a disparar: Son muy frágiles, y quizá consigas salvar a alguno antes de que te los derriben a todos.

5) Generador de sombras: Tienes que investigar su primer nivel de mejora para poder instalarlo en una unidad. La unidad que lo lleva equipado y las que la rodean se vuelven invisibles si llevan las luces apagadas. Las unidades Spider son las primeras que puede equiparse con el generador de sombras, y se las utiliza para mantener a la base enemiga vigilada o para acompañar a las unidades militares. La Dinastía Euroasiática dispone de un vehículo invisible (sólo en «The Moon Project»), pero no afecta a las unidades que le rodean.

Hay un "lobby" de «The Moon Project» en MSN Gaming Zone, pero es difícil de encontrar. Ve a http://zone.msn.com/moonproject/ Lo malo es que no suele haber mucha gente jugando

Las Unidades

TACTICAS Y CONSEJOS

–Rush: Es una táctica ampliamente conocida en los juegos de estrategia, aunque no todo el mundo sabe cómo se hace. La clave está en contruir varias (alrededor de cinco en este caso) estructuras productoras de unidades militares, y ponerlas a producir simultáneamente. No inviertas nada en defensa, y sólo lo imprescindible en investigación para equipar a las unidades básicas que vas a mandar al ataque . Por orden de eficacia, el rush más popular es el de la Corporación Lunar, que utiliza Moons con escudos y electrocañones (los electrocañones son más efectivos cuando se usan en masa). Le sigue el de la Dinastía Euroasiática con Pamirs armados con cañones de 105 mm. Los Tigers de los Estados Unidos Civilizados rara vez intentan un rush. Hay muchas maneras de frustar un rush, y la más eficaz es construir estructuras defensivas pequeñas y baratas antes de que se produzca. Esto es especialmente cierto en «The Moon Project», donde el coste de dichas estructuras se ha abaratado (la Corporación Lunar puede bajar seis Nidos a la vez, y los Estados Unidos Civilizados pueden conseguir torres pequeñas con cañones ligeros de plasma relativamente pronto). Interceptar a los enemigos en un desfiladero también funciona bien, porque no pueden hacer uso de su superioridad numérica.

–Tower Rush: Una táctica que los jugadores de «Dark Reign 2» y los de «Starcraft» conocerán bien. Consiste en asediar la base enemiga construyendo estructuras defensivas cerca de ella. La Corporación Lunar es especialmente efectiva en esto gracias a su sistema de envío de edificios a cualquier parte, que además sólo se puede detener con armas antiaéreas. Si llevas a la Corporación Lunar, usa Bases Principales para defenderte: pueden llevar cuatro armas y además pueden producir unidades.

–Emplea la munición mejorada cuanto antes: Cuando investigas una mejora de munición, las unidades conservan la munición antigua hasta que reciben la visita de una aeronave de suministros. Si quieres actualizar rápidamente la munición de tus unidades, selecciónalas y oblígalas a disparar contra el suelo. Luego da la orden de alto el fuego y llama a la aeronave de suministros. No importa que sólo hayan gastado una bala, toda la munición será sustituida por la versión mejorada.

–Confunde al enemigo: Una vez que sabes con precisión donde está la base del enemigo (utiliza unidades de exploración para ello), envía con regularidad unidades aéreas para atacarle por diferentes frentes. Busca las zonas por donde puede situarse una unidad aérea y dispara a placer a sus estructuras. Esto le mantendrá a la defensiva, obligándole a invertir en defensa antiaérea. No debes mandar muchas unidades aéreas, sólo las suficientes para mantenerle preocupado. Que no te importe que las derriben: busca siempre nuevos ángulos por los que atacar. La clave está en que, mientras haces todo esto, tienes que contruir un ejercito de ataque por tierra, que es el que va a llevar a cabo la verdadera ofensiva. La mayoría de los oponentes se habrán concentrado en la defensa aérea, y no estarán preparados para un ataque por tierra a gran escala. Esta táctica también se puede aplicar a la inversa: en una larga batalla donde se están utilizando principalmente armas terrestres, el golpe maestro puede ser presentarse a las puertas de la base enemiga con un pequeño grupo de bombarderos.

–Ataque doble: Manda un grupo de unidades en ataque suicida contra las centrales de energía de la base enemiga. A la vez que lanzas ese ataque, tienes que mandar a un grupo mayor a atacar por otro lado.

–Usar los túneles: Aparte de utilizarse para los generadores de terremotos, en «The Moon Project», los túneles son una excelente manera de situar a tus tropas en lugares inaccesibles, (la retaguardia de la base del enemigo, por ejemplo). Entrar en la base enemiga desde un ángulo diferente en cada ataque es esencial para ganar, y los túneles te pueden ayudar a conseguirlo. Algunos jugadores novatos tratan de emerger directamente dentro de la base del enemigo, a lo "Tiberian Sun", pero esto rara vez da resultado: lo más seguro es que destruyan la entrada del túnel antes de que puedas sacar a tus unidades a la luz. En «The Moon Project» también dispones de transportes aéreos de tropas para situar ventajosamente a tus tropas.

–Cava trincheras: A menudo los jugadores olvidan que una trinchera puede ser más efectiva que un muro para contener el avance enemigo. Éste puede mandar unidades de construcción a rellenarlas, pero ahí estás tú con tus armas de largo alcance para impedirlo. Construir trincheras alrededor de la base es una buena manera de prevenir un ataque rush.

–Usa las minas: En vez de plantar unas pocas minas aquí y allá con la esperanza de que alguien las pise, ponlas de forma masiva en pasos estrechos por los que sepas que va a pasar el ejército enemigo. Y coloca algunas estructuras defensivas a los lados, eso ayudará a diezmarlos. También puedes plantarlas, atacar, y luego retroceder para atraer al enemigo hacia las minas y provocarle daños.

–Cómo conseguir el Crion: El Crion de la Confederación Lunar es la unidad más destructiva que puede aparecer en un campo de batalla online. No obstante, si analizas el árbol de tecnologías, no lo verás por ninguna parte. Para conseguirlo tienes que llevar la investigación del Electrocañón y el Cañón Sónico hasta el final. Aparecerá una nueva opción de investigación, el Cañón de Artillería de Plasma. Una vez lo hayas investigado, el Crion se incorporará automáticamente a tu selección de chasis disponibles. El Crion es muy efectivo para atacar bases y unidades lentas y pesadas (como los Jaguar y los Ural), pero no funciona bien contra otro tipo de unidades. Acuérdate de acompañarlo con unidades de escolta. Los Craters, armados con lanzacohetes, pueden ser una buena elección en ese sentido, ya que son muy resistentes.

–Orden de construcción: Es difícil dar una orden de cons-



Antes de ponerse a investigar, hay que plantearse: ¿cuánto va a durar esta partida? Si tu estrategia se basa en una tecnología tardía de conseguir, tendrás que concentrarte en la defensa

2 MINUTOS	4 MINUTOS	6 MINUTOS	8 MINUTOS	10 MINUTOS	12 MINUTOS	14 MINUTOS	16 MINUTOS	18 MINUTOS	23 MINUTOS	27 MINUTOS	32 MINUTOS
MEJ. TIGER	2ª MEJ. TIGER										
SPIDER ↦	MEJ. SPIDER ➡	2ª MEJ. SPIDER PHANTER ↦	➡ ➡	MEJ. PHANTER JAGUAR	➡ ➡	2ª MEJ. PHANTER MEJ. JAGUAR					
GARGOYLE	MEJ. GARGOYLE ➡ C. SALAMANDER	2ª MEJ. GARGOYLE BAT ↦	➡ ➡	MEJ. BAT DRAGON	➡	MEJ. DRAGON					
TRANSPORTE DE UNIDADES											
EDIF. DEFENSA MEDIO ↦	MINELAYER EDIF. DEFENSA PESADO ➡	➡ TORRE GRANDE	MEJ. MINELAYER								
	DOBLE AMETRALLADORA	➡	AMETRALLADORA GARGOYLE								
	CAÑÓN 105 MM. ↦	➡ MEJ. PROY. 105 MM	DOBLE CAÑÓN 105 MM. 2ª MEJ. PROY. 105 MM	➡ 3ª MEJ. PROY. 105 MM	DOBLE CAÑÓN 120 MM. ↦	➡ MEJ. PROY. 120 MM (15)	CUADRUPLE C. 120MM ➡	2ª MEJ. PROY. 120 MM	3ª MEJ. PROY. 120 MM (21)		
	LANZACOHETES PEQUEÑO ↦	➡ ➡	MEJ. LANZACOHETES PEQUEÑO ANTI COHETES	➡ ➡	2ª MEJ. LANZACOHETES PEQUEÑO LANZACOHETES GARGOYLE	➡ ➡	LANZACOHETES (17) MEJ. LANZACOHETES GARGOYLE	➡ ↦	MEJ. LANZACOHETES (22) ➡	2ª MEJ. LANZACOHETES LANZACOHETES BOMBARDERO	ARTILLERIA MEJ. LANZACOHETES BOMBARD.
	CANÓN PLASMA ↦ ↦ ↦	➡ ↦	MEJ. CANÓN PLASMA ↦ CANÓN PLASMA AA (9)	➡ ➡ ↦	CANÓN PLASMA GARGOYLE (13) CANÓN PLASMA PESADO (13) ➡	➡ ➡ MEJ. C.P AA	➡ ➡ ➡	MEJ. CANÓN PLASMA GARGOYLE MEJ. CANÓN PLASMA PESADO ↦	2ª MEJ. CANÓN PLASMA PESADO SILO BOMBAS ↦	CANÓN PLASMA OFENSIVO (28) MEJ. SILO BOM. (28) MEJ. BOMBA PLASMA (26)	2ªMEJ. BOMBA PLASMA (29) 3ªMEJ. BOMBA PLASMA (34)
	GENERADOR TERREMOTOS	➡	MEJ. GENERADOR TERREMOTOS								
	MEJORA LANZAGRANADAS	LANZAGRANADAS PESADO	MEJ. LANZAGRANADAS PESADO								
	MEJORA GRANADA (3)	2ª MEJORA GRANADA	3ª MEJORA GRANADA (9)								
MEJ. PROYECTIL 20 MM.	2ª MEJ. PROYECTIL 20 MM.	3ª MEJ. PROYECTIL 20 MM.									
COHETE GUIADO 25% (1) ↦	COHETE GUIADO 50% (3) COHETE P. GUIADO 25%	COHETE GUIADO 100% (5) COHETE P. GUIADO 50% (7)	➡	COHETE P. GUIADO 100%							
	MECÁNICO (3) LASER SDI (20)	MEJ. MECÁNICO ↦	➡ GENERADOR SOMBRAS	RECOGEDOR (11) ➡	MEJ. GEN. SOMBRAS (13)	➡	➡	2ª MEJ. GEN. SOMBRAS	3ª MEJ. GEN. SOMBRAS		
	MEJ. COSECHADORA	➡	2ª MEJ. COSECHADORA	➡	3ª MEJ. COSECHADORA	➡	4ª MEJ. COSECHADORA	➡	5ª MEJ. COSECHADORA (20)		
ESCUDOS 600	ESCUDOS 1200	ESCUDOS 1800									

➡ Es una flecha que apunta de izquierda a derecha.
↦ Es una flecha que apunta de arriba a la derecha.

–Todos los árboles tecnológicos son de «The Moon Project», donde se incluyen las nuevas tecnologías.
–Todos los tiempos son relativos.
–Todos los tiempos de investigación señalados para cada tecnología incluyen los tiempos de investigación de las tecnologías previas.
–Si una tecnología tarda más o menos de lo indicado por su posicionamiento en la tabla, el tiempo exacto se indica entre paréntesis. Ejemplo: "Cañón Plasma AA (9)" está en la columna correspondiente a los 8 minutos, pero el tiempo real de investigación son nueve minutos. Esto se ha hecho así para evitar que haya demasiadas columnas.

En las partidas por equipos, avisa a tus aliados, mediante mensajes cifrados, cuando construyas un túnel. Todo tu equipo puede beneficiarse de tu labor excavadora

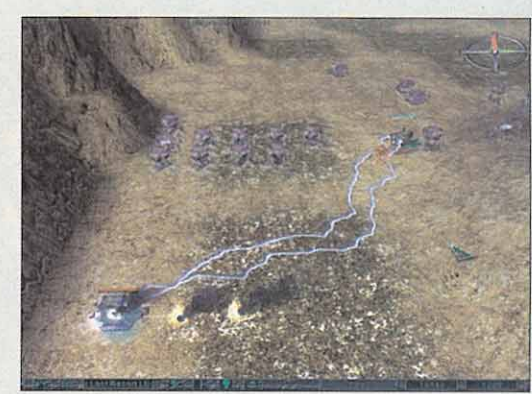
ÁRBOL TECNOLÓGICO de los Estados Unidos Civilizados



Solo con el zoom al máximo pueden descubrirse las minas. Lo malo es que contra la Confederación Lunar son ineficaces: sus unidades "flotan".



Llega un momento en el que la estrategia es lo de menos, y uno tiene que mandar a todas las tropas adelante para barrer del mapa al enemigo.



El Electro Cañón puede incapactar momentáneamente a las unidades que ataca, siempre que no tengan escudos.

trucción que se adecue a todas las situaciones, estrategias y facciones, además de que cada jugador tiene su propia receta mágica. Por lo general, todos los órdenes de construcción comienzan por un generador de energía (del tipo que corresponda a tu facción), uno o más centros de investigación (máximo tres) para empezar a investigar cuanto antes, luego los centros de producción de unidades (como mínimo edifica dos que sean capaces de producir unidades militares) y por último las minas y/o refinerías. Dependiendo de la prisa que tengas por lanzarte al ataque necesitarás levantar más centros de producción de unidades militares, pero no olvides intercalar la edificación de generadores de energía según los vayas necesitando.

–Minería con la Dinastía Euroasiática: La Dinastía Euroasiática pasa serios problema para explotar recursos con rapidez, así que hay que sacar partido de cada mina construida. La fórmula mágica es: por cada refinería, dos minas y cuatro Taigas (es decir, dos Taigas por cada mina). Lo ideal es que montes la refinería de tal manera que su banda de transporte toque las de las minas. Así, los vehículos de transporte Taigas trasladarán los recursos de una estructura a otra con rapidez. Pon tantas minas como puedas en cada zona de recursos.

–Optimiza los tiempos de construcción con la Corporación Lunar: La velocidad lo es todo, las estructuras normales necesitan tres naves de descenso para aterrizar, pero los paneles solares y los nidos sólo necesitan una. Baja siempre los paneles solares y los nidos en grupos tres. Si solo pides uno, hay dos naves que quedan desaprovechadas, ya que tienen que esperar a que vuelva la tercera para poder bajar una estructura normal.

–Ahorra en escudos: A no ser que tu oponente sea de los Estados Unidos Civilizados (que tienen Cañones de Plasma Antiaereos en «The Moon Project»), puedes ahorrar dinero si prescindes de instalar escudos en tus unidades aéreas, ya que la mayoría de las armas antiaéreas son balísticas.

–Los lanzacohetes de los Estados Unidos Civilizados: Hay algunos chasis que ganan un subequipamiento adicional cuando se monta en ellos ciertas armas. En el caso de la civilización que nos ocupa, los chasis serían el Panther y el Jaguar, y las armas que otorgan subequipamiento serían el cañón de plasma pesado, el cañón de 120 mm y el lanzacohetes mejorado. Esto hace que el lanzacohetes mejorado sea mucho más recomendable que el lanzacohetes pesado, ya que éste se puede montar como subequipamiento en el lanzacohetes mejorado. Curiosamente, la segunda mejora del lanzacohetes pesado solamente afecta a la versión que se instala como arma principal del Jaguar o del Panther, pero ni aun así consigue mejorar la combinación de lanzacohetes mejorado + subequipamiento.

La conclusión de todo esto es que nunca deberías instalar el lanzacohetes pesado como arma principal del Jaguar o el Panther, y sólo deberías investigar su segunda mejora para conseguir la Artillería («The Moon Project»).

En «Earth 2150» los barcos eran perfectamente olvidables, pero en «The Moon Project» son mucho más fuertes. Prueba a construirlos si tienes ocasión; te sorprenderás

–Adáptate a la estrategia del rival: Si está usando armas balísticas, dale prioridad a la investigación de chasis mejorados. Si tiene buenos escudos, dale prioridad a la investigación de las armas. Si ataca a menudo tu base con muchas unidades, ponte a investigar estructuras defensivas. Si se encierra dentro de su base cava un túnel y ataca con generadores de terremotos.

–No abuses de las estructuras defensivas: algunos jugadores rodean su base con largas hileras de estructuras defensivas. Esto puede no ser tan buena idea, porque el enemigo puede atacar desde cualquier dirección gracias a los túneles y a los transportes de unidades de «The Moon Project». Habría que rodear completamente la base para asegurar una defensa efectiva, y para eso es mejor tener unidades móviles. Si te atacan por un lado, las torretas del otro extremo no participan de la defensa, mientras que las unidades pueden desplazarse según se las necesite. Además, cuando quieras aniquilar a tu enemigo con un ataque masivo, las estructuras defensivas no te ayudarán. Las unidades sí.

–Medidas desesperadas: El enemigo descubre que preparas un ataque con armas de destrucción masiva, y consigue plantarse en la puerta de tu base con un gran ejercito. Si consigue penetrar tus defensas y empiezan a destruir tu base, lanza el ataque de destrucción masiva sobre ellos. Aniquilarás tu propia base, pero al menos te los llevarás por delante. Ahora sólo tienes que sacar la unidad de construcción que guardaste bajo tierra para empezar la reconstrucción. Dale prioridad a las estructuras defensivas, porque seguro que el enemigo tratará de lanzar una nueva oleada de ataque cuanto antes. Con suerte, tal vez consigas recuperarte a tiempo para seguir luchando y plantar cara a tu rival.

Preguntas Frecuentes

Aquí tienes algunas de las preguntas más frecuentes que suelen hacer los jugadores novatos sobre distintos aspectos del juego que pueden resultar complejos en los primeros momentos de la partida. Vamos a intentar resolver algunas de las más habituales.

–¿Para qué sirven los scripts?

Es útil escoger un script cuando diseñas la unidad. Así, al salir de la fábrica, ya tiene unas ordenes asignadas (por ejemplo, a una unidad invisible le debería poner el script de "luces off"). Algunos scripts añaden funciones de mando especiales (por ejemplo, la "unidad de combate avanzada" te permite hacer que las unidades se retiren si sólo les quedan el 25% o el 50% de los puntos de impacto, y el script de exploración te permite usar tus unidades de suministro para explorar el mapa). En Internet puedes encontrar otros scripts para añadir a tus unidades, aunque en «The Moon Project» ya hay unos cuantos bastante útiles.

–¿Para qué sirven los pelotones?

La mayoría de jugadores recomiendan usar mejor los grupos, pero los pelotones pueden ser útiles para hacer grupos de unidades mixtos. Por ejemplo, podrías hacer un pelotón con forma de caja en el que las unidades mejor acorazadas queden en primera fila, y las que tienen armas de largo alcance en segunda fila. A no ser que esté devolviendo el fuego, la inteligencia artificial apunta siempre a las unidades que le quedan más cerca. También pueden ser útiles si no estás acostumbrado a usar atajos de teclado para seleccionar los grupos: te bastará con hacer clic en una de las unidades para seleccionar a todo el pelotón.

–¿Para qué sirve dar la orden de aterrizaje a una unidad voladora?

Para repararla. De todos modos, fíjate que cuando están aterrizadas pueden disparar, pero el alcance de sus armas es mucho menor.

–Pulso el botón de guardar los diseños, pero cuando empiezo una partida nueva, no aparecen por ninguna parte. ¿Qué pasa?

Lo diseños que has guardado previamente no aparecerán hasta que no hayas investigado las tecnologías necesarias para construirlos.

–¿Cómo puedo disparar los misiles nucleares o los cañones ofensivos de plasma rápidamente?

En teoría, el centro de control debería permitirte disparar los cuatro silos o cañones que tiene asignados de forma secuencial, pero mucha gente se ha quejado de que en «The Moon Project» esto no funciona bien. Haz esto: divide la pantalla en tres cámaras (tecla V). Dedica las ventanas pequeñas a los silos y la grande al lugar que vas a bombardear. Asigna un número de atajo rápido a cada silo para seleccionarlos rápidamente, y haz clic en la ventana grande para dispararlos.

–Cuando pulso la tecla Y, las unidades de suministro aéreo no me responden. ¿Qué pasa?

Selecciona la unidad de suministro aéreo y hac clic en el depósito de suministro. Con eso debería bastar para que funcionasen durante todo el juego. Recuerda que si una unidad está a tope de munición, la unidad de suministro aéreo no acudirá a su llamada.

G.P.H.

BLACK & WHITE



Tres años de desarrollo, la genialidad de Peter Molyneux, etc. Sí, todo eso y mucho más es «Black & White». Un programa al que se le queda pequeño el calificativo de obra maestra. Y encima, Lionhead Studios no cesa de ampliar el universo «B&W» con nuevas criaturas. En nuestro CD ROM encontraréis el ejecutable que activa al Gorila, una criatura fuerte y poderosa, aunque algo alocada, por lo que una constante y estricta educación será necesaria para que no empiece a comerse todo lo que pille. Excepto si pensáis ser un dios de caracter maligno, ya que en ese caso puede que esta actitud os venga como anillo al dedo. En esta guía se describen los primeros pasos con el Gorila, centrándonos en sus acciones, vosotros debeis encargaros de las relaciones con el pueblo, los retos, etc. Estos consejos están claramente dirigidos a hacer el bien, por lo que si habéis decidido llevar a cabo el mal y ser un dios tenebroso, sólo hay que interpretarlos haciendo justo lo contrario.

A.T.I.

CÓMO AGENCIARSE EL GORILA









Tras instalar el ejecutable, reiniciar el ordenador y entrar en el juego. Para poder tener al gorila es necesario controlar ya a una criatura. Para ello hay que cumplir los primeros retos de nuestra existencia divina: encontrar las tres piedras que, colocadas sobre el altar, abren la puerta que da acceso a la elección de criatura. Podéis elegir cualquiera (vaca, tigre, mono), pues la cambiaremos por el Gorila inmediatamente.

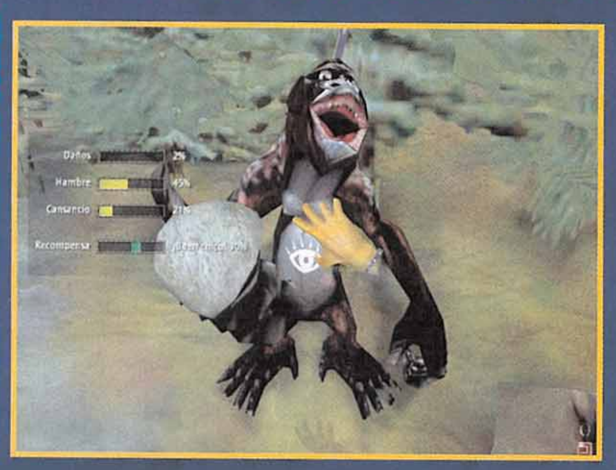
1 Hay que colocarle una correa (mejor de la compasión, para evitar problemas) y llevarla hasta la cabaña del criador de criaturas. Como se trata de una casa minúscula fuera de la aldea, su localización no es fácil, pero en esta imagen podéis ver el círculo que indica su posición en el mapa del juego, en las laderas situadas a la izquierda del barco en construcción que hay en la playa.

2 Antes de desplazar a la criatura, podéis comprobar que el criador tiene el gorila, sólo tenéis que acercaros a su cabaña y activar el pergamino.

3 La conciencia os preguntará si realmente deseáis cambiar a la criatura. No lo dudéis, si no estáis contentos con el gorila, siempre podéis volver a cambiar la criatura. Asimismo, es recomendable salvar la partida en el templo antes de efectuar el cambio por si se produce cualquier tipo de problema.

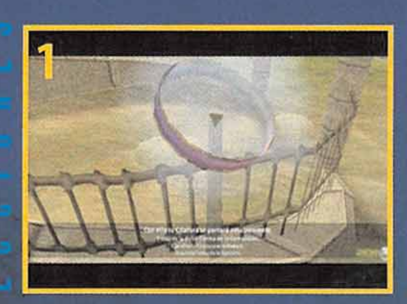
4 Las criaturas se dirigirán a la cima de la colina para intercambiar sus poderes divinos. No os perdáis el espectáculo de luces y rayos deslumbrantes, empezaréis a comprender la divinidad y la magia de estos seres.

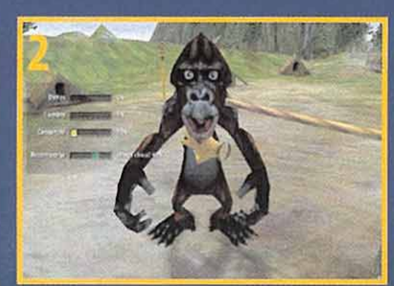
FISONOMÍA Y PODERES DEL GORILA



Aunque pertenecen a la misma familia de los primates, no os equivoquéis, el gorila nada tiene que ver con el mono. Lo primero que hace es soltar una ventosidad, lo que indica que este ser empieza con la edad mental de un bebé que tiene una fuerza descomunal. Sin duda, es de las criaturas que más atención, cuidado y educación requieren al principio. Inicialmente parece una de las criaturas más cortas de entendederas, pero pronto comprobaréis que tanto su inteligencia como su capacidad de aprendizaje son apreciables, aunque sin olvidar el carácter imprevisible e inconformista de un gorila. En definitiva, os las váis a tener que ver con toda una personalidad a ratos indomable, en ocasiones pura sorpresa y mayormente encantadora, algo que siempre defendió Dyan Fossey, y que podéis experimentar de la mano de esta impagable criatura. Se recomiendan altas dosis de paciencia.

LAS PRIMERAS LECCIONES









1 En el primer recorrido, desde la casa del criador de criaturas hasta el refugio de la criatura en el templo, es aconsejable llevar al gorila atado con la correa de compasión, pues de lo contrario os puede sorprender comiéndose por el camino a algún animal o, peor aún, a algún aldeano despistado.

2 Cliquear dos veces con el botón de acción sobre una de las columnas del refugio para atar la correa y luego usar de nuevo el botón de acción para acortar la longitud de la misma lo máximo posible, pues por el momento el gorila la emprenderá a mordiscos y golpes con todo lo que pille.

3 La comida es la lección número uno y de su correcto aprendizaje dependerá la alimentación que el gorila emprenda por sí mismo. Lo mejor es alimentarle en mano las primeras veces para que aprenda lo que debe comer. De esta forma aprenderá a valérselas el solo en esta tarea tan necesaria como repetitiva. Con el gorila atado, coger cereales del almacén de la aldea y dárselos en mano cuando el hambre ya llegue al menos al 70%. De esta forma lo más normal es que engulla los cereales, lo que debemos felicitarle con numerosas cosquillas para que aprenda que los cereales son un buen alimento. Si le dejamos una montaña de cereales al lado, veremos que los come cuando tiene hambre.

4 Vigilar constantemente el estado de salud del gorila. Pulsando la tecla "C" iréis rápidamente junto a vuestra criatura, algo que debéis hacer muy frecuentemente, no sólo para vigilar que (por corta que esté la cuerda) haya empezado a hacer una travesura, sino especialmente para controlar su hambre y el cansancio. Además, para criar una criatura bondadosa, es necesario ser dadivoso con las caricias.

5 El primer paseo debe realizarse para que el gorila se familiarice con su entorno, es decir, los campos, la aldea, los animales, los humanos, etc. Nada mejor que llevarlo atado en corto con la correa de aprendizaje. Dejemos que le entre el hambre, momento en el cual lo más normal es que coja algún animal o aldeano para comérselo. En cuanto lo haga, someterlo a un duro castigo a base de tortazos, debe aprender que eso es malo y no debe repetirlo en el futuro.

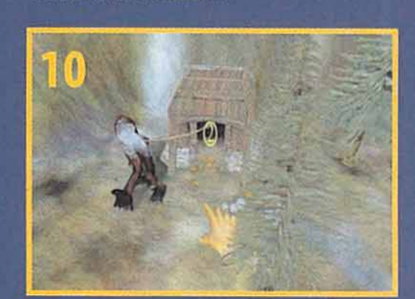
6 Podéis atar al gorila al tótem de la aldea, siempre con la correa bien corta, y luego acercarlo al almacén para que aprenda cómo se usa. También es recomendable enseñarle como trabajan los aldeanos los campos, cómo talan los árboles y cómo pescan.

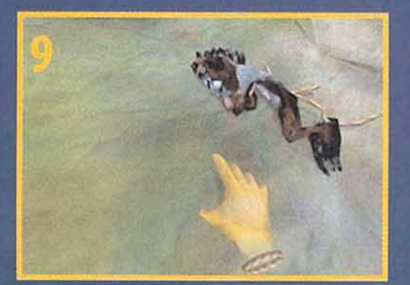
7 Cada vez que observe una acción cotidiana de los aldeanos y se indique que ha aprendido algo nuevo, no olvidéis las correspondientes caricias para que sepa que lo ha hecho bien. Por supuesto, no os arruguéis a la hora de castigarle si ha hecho algo malo.

8 Nuevamente habrá que repasar la lección de la comida cuando entre en un campo de cultivo, no os canséis del aprendizaje de la alimentación, es vital.

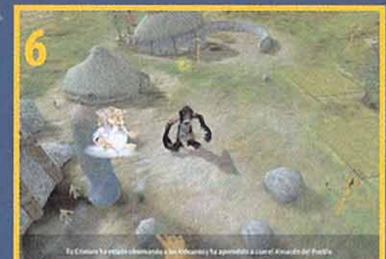
9 No debéis descuidar el descanso del gorila. Es un animal muy fuerte, pero es lento y se cansa fácilmente, por lo que se sentará o acostará frecuentemente para echar una cabezadita y recuperar su estado de ánimo. No lo molestéis cuando está con Orfeo, porque cuando su descanso es insuficiente se pone nervioso.

10 Como todo animal, el gorila tiene sus necesidades fisiológicas. Cuando lo haga, no le castiguéis, aunque procurad que no sea en mitad de la aldea, sino en sitios apartados o, mejor aún, en las parcelas cultivadas, para que al menos sirva como abono.





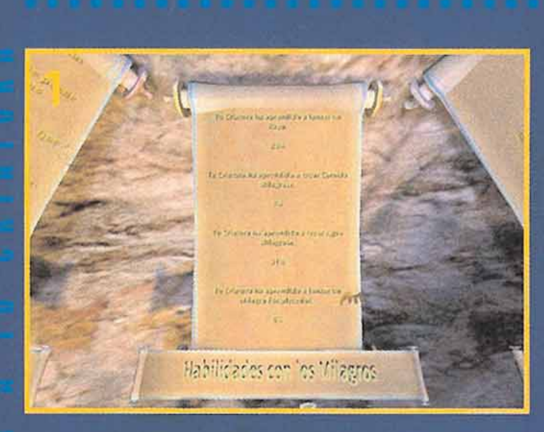


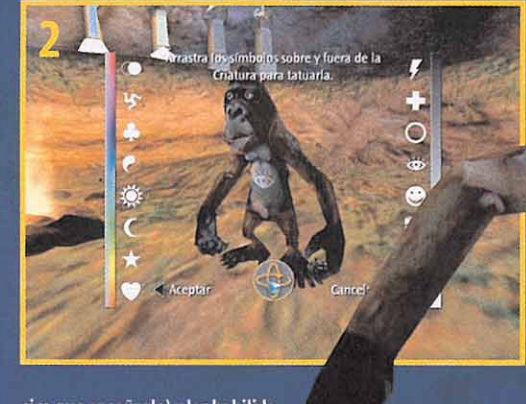




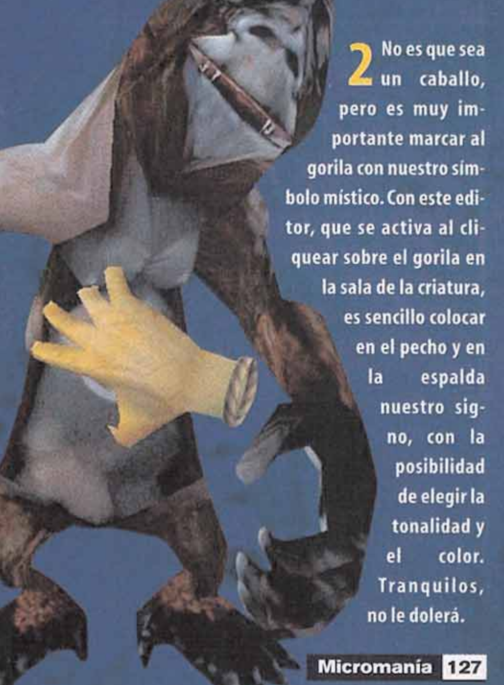


ANALIZA A TU CRIATURA





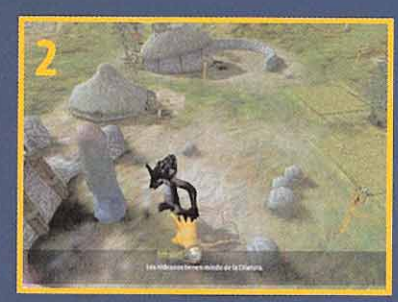
1 En el templo, la sala de la criatura no sólo es un bonito lugar de descanso, se convierte en la mayor fuente de información (y, por tanto, de conocimiento propio para saber cómo debemos seguir actuando con ella para formar su personalidad) sobre todo su ser. El estado mental (su carácter actual, estado de ansiedad, cómo nos valora, etc.) atributos generales, las acciones aprendidas (importante para saber si nos queda algún conocimiento básico que enseñarle) y las habilidades con los milagros (relación completa de milagros que puede realizar, indispensable conocerlos antes de pensar en combates con otras criaturas, ya que sin ellos no hay nada que hacer).



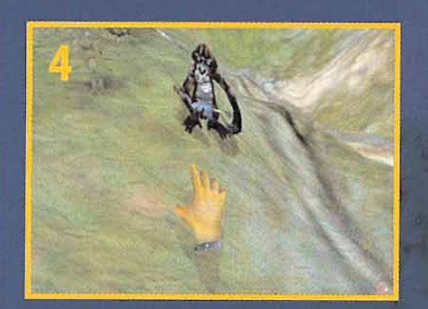
2 No es que sea un caballo, pero es muy importante marcar al gorila con nuestro símbolo místico. Con este editor, que se activa al cliquear sobre el gorila en la sala de la criatura, es sencillo colocar en el pecho y en la espalda nuestro signo, con la posibilidad de elegir la tonalidad y el color. Tranquilos, no le dolerá.

APRENDIENDO EL USO DE OBJETOS Y MILAGROS


1


2


3

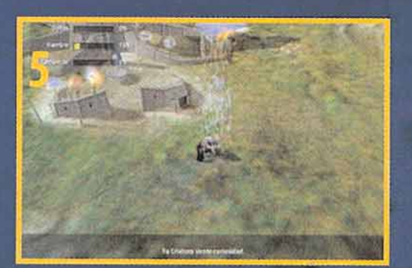

4

1 Podemos empezar a enseñarle cosas que nos interesan como complemento a nuestras acciones divinas; no olvidéis que la criatura es nuestra mano derecha terrenal. Las correas son esenciales en este aspecto. Por ejemplo, si queremos que aprenda cómo se tiran piedras, primero lo hacemos nosotros mientras nos mira y luego cambiamos a la correa de agresión. Le entregamos un trozo pequeño de roca y lo lanzará. Como siempre, no os quedéis cortos en agasajos.

2 Lo más importante que debéis saber del uso de las correas es que primordialmente sirven para intentar (su comportamiento siempre tiene un toque imprevisible) que la criatura actúe de una determinada forma en situaciones concretas. Por ejemplo, si la aldea es atacada por una criatura rival, pasar rápidamente a la correa de agresión para que la emprenda a golpes, sacando el máximo provecho de sus largas y poderosas cuatro extremidades. O, en el caso de querer demostrar el poderío de vuestra criatura en una aldea no creyente, probar a dar un paseo por ella con el gorila en estado de marabunta total, veréis como empiezan a adoraros.

3 La correa de la compasión también es muy útil, sobre todo cuando atáis al gorila al tótem de la aldea, pues se relacionará amigablemente con los aldeanos, que empezarán a tomarle cariño, lo que aumentará tanto el respeto como la devoción por su adorada deidad. En esta imagen podéis ver cómo el gorila juega con los niños de la escuela.

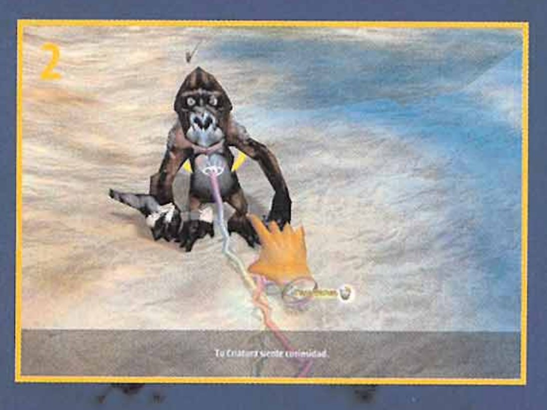
4 Dadle todos los objetos que sea posible, cuanto más curiosee y experimente con ellos, más cosas podréis enseñarle acerca de cómo usar cada uno según vuestros intereses, castigando o acariciando inmediatamente según la acción que realice con ellos. Por increíble que parezca, su inteligencia no tiene límites en este aspecto. Su mente absorbe todo como una esponja y es una tabla rasa, por lo que sois vosotros los que tenéis que labrarla respetando vuestras convicciones.


5

5 No es fácil enseñar el uso de milagros, pues en el gorila requiere repetirlos un par de veces para que sea capaz de repetirlos. Usando la correa de aprendizaje, aseguraros que la criatura os está mirando cuando lanzáis el milagro, y mejor si es cerca del gorila o incluso sobre él.

LOS PRIMEROS RETOS. EL BIEN Y EL MAL


1


2


3

1 Con las nociones básicas de comportamiento y saber estar ya aprendidas, es hora de afrontar los primeros retos con el gorila. Una perfecta toma de contacto para calibrar el grado de formación del gorila es el reto de la playa de los pescadores, donde varios humanos se están ahogando a consecuencia de una gigantesca ola de mar. Antes de activar el pergamino, sitúa al gorila al borde del agua y aprovecha (si es que no lo has hecho ya) para enseñarle que puede saciar su sed bebiendo agua del mar.

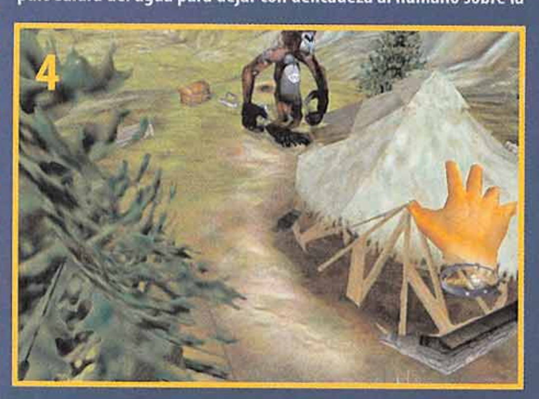
2 A continuación, activa el pergamino, y con la correa de compasión, señala a uno de los aldeanos que se están ahogando. El gorila se acercará y lo cogerá. Señala entonces la orilla y nuestro discípulo saldrá del agua para dejar con delicadeza al humano sobre la arena de la playa. Repite la operación con el resto de los torpes aldeanos y regocíjate con los agradecimientos de los aldeanos. Tú y tu criatura os habréis ganado el corazón de estas gentes para siempre.

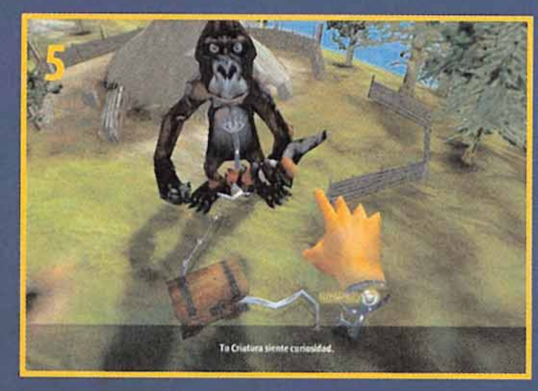
3 Si habéis decidido decantaros por ser una deidad con buen corazón no es nada recomendable seguir lo que describimos a continuación, porque hacer que el gorila obre el mal cuando le estábamos dirigiendo hacia el bien puede ocasionarle un grave trastorno de personalidad. Pero bueno, por una vez no va a pasar nada y tenéis que probar el sabor de la maldad, no vaya a ser que descubráis que os habéis estado perdiendo algo genial. Para hacer nuestra primera mala obra nada mejor que acudir al ermitaño solitario y chuleta que vive en las laderas, y que dice no temernos.

4 Llevamos a su morada al gorila, pero con bastante hambre y con la correa de agresión. La criatura empezará a golpear la cabaña, haciendo oídos sordos a los ruegos del ermitaño.

5 Señalando sobre el ermitaño haréis que el gorila lo coja con sus gigantescas manazas. Como tiene hambre y lleva la correa de agresión, se lo comerá.

6 En cuanto aparezca este mensaje de nuestra conciencia sabréis a qué sabe el mal absoluto. Si os ha gustado, acariciad al gorila, todavía estáis a tiempo de reeducarle en la maldad. Por el contrario, si estáis arrepentidos, darle una buena tunda de tortas, será la lección definitiva sobre lo que no tiene que hacer.


4

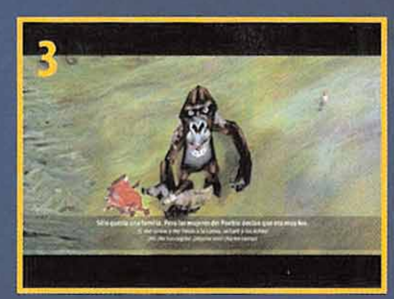

5


6

EL RETO DEL LADRÓN DE NIÑOS









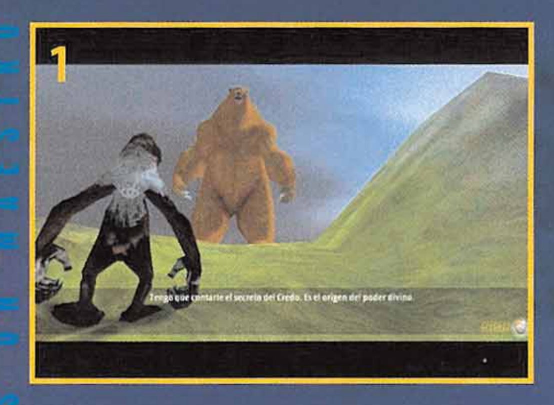
1 Podéis quedar como dioses legendarios de la primera tierra y a vuestra criatura le harán un monumento, si resolvéis el reto del ladrón de niños. Un hombre misterioso está raptando a los niños de la escuela, encantándolos con la melodía de su flauta al estilo del flautista de Hamelin. Dejad al gorila alejado del colegio. Si os acercáis por la escuela y estáis atentos al sonido, podréis ver que muy cerca, o entre los árboles colindantes, está el flautista, con varios niños a su alrededor.

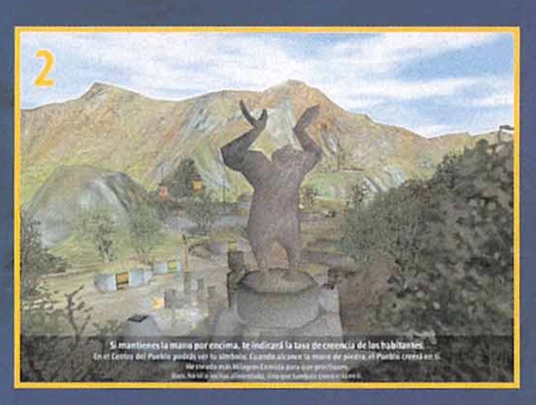
2 Cuando ya tiene varios infantes adeptos, veréis como sube la colina hasta el caserón (parecido a la entrada de una mina) situada en el final de la ladera que sube desde la escuela. Siempre completa la misma secuencia; baja a por niños y los sube a la mina para cerrar las puertas. No podéis capturarlo ni dañarlo arrojando piedras o árboles, así que el gorila debe ser el héroe. Tampoco sirve perseguirle con la criatura, pues se escapará, y atar al gorila a la puerta de la mina hará que no salga, por lo que seguiremos sin rescatar a los niños.

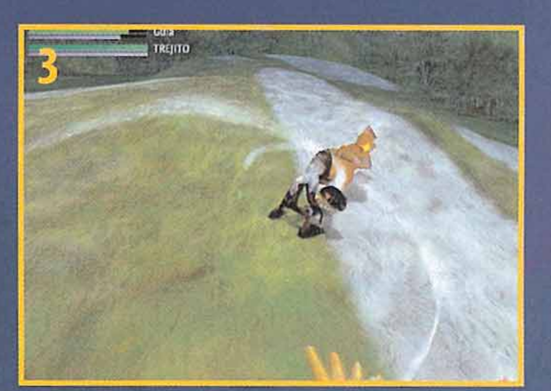
3 La solución está en ocultar al gorila, esperar a que baje a la escuela, y mientras está tocando la flauta, acercar al gorila sigilosamente por detrás con la correa de agresión. En cuanto el flautista se dé cuenta de la presencia de la criatura, cliquead con el botón de acción rápidamente sobre el ladrón de niños y nuestro agresivo gorila lo atrapará con su gran manaza prensil. Rogará por su vida, excusando su deleznable acción en la soledad que siente por ser feo. Puedes cambiar la correa a compasión para perdonarle la vida o dejarla en agresión para zampártelo y que pague por su crimen.

4 Ya podéis ir a ver al Oso para aprender la última lección, será la que desencadene el salto a la siguiente tierra.

EL OSO ES UN MAESTRO





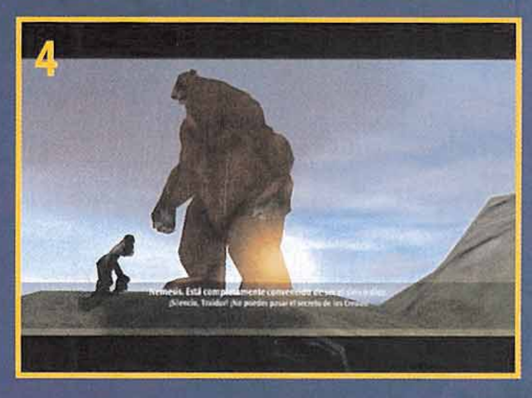


1 Con nuestra naturaleza claramente decantada al bien, llega el momento de llevar a nuestro gorila ante el oso, una criatura mítica que antaño sirvió a Némesis, el señor del mal. Ahora vive retirada en esta isla, haciendo el bien para compensar sus terribles acciones del pasado.

2 El oso enseñará muchas cosas al gorila. Por ejemplo, cómo conseguir la devoción de otro pueblo, con el uso de los milagros. Tras cada lección se retirará a descansar, lo que deberemos aprovechar para practicar los conocimientos recién adquiridos. También podemos regresar a la aldea base para seguir afrontando otros retos.

3 Una de las lecciones más importantes será la forma de combatir. No os canséis de practicar el golpeo secuencial y los movimientos de bloqueo y esquiva. Podéis vencer a una criatura más grande y poderosa si estáis duchos en el arte del "punching", porque el gorila tiene unos brazos de gran envergadura que le permiten golpear mientras la mayoría de las criaturas rivales está no pueden hacerlo porque están demasiado lejos.

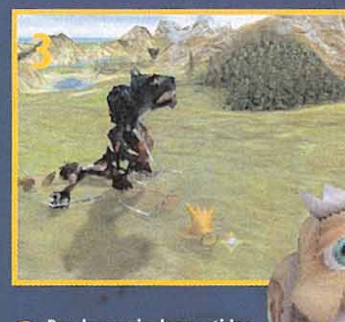
4 La última lección del oso versará sobre nuestro destino. No perdáis detalle de todo lo que diga mientras se inicia el ataque de Nemesis. Si no os acordáis de algo, podéis entrar en la biblioteca del templo para revisar los diálogos.



EN INTERNET ESTÁ EL RETO

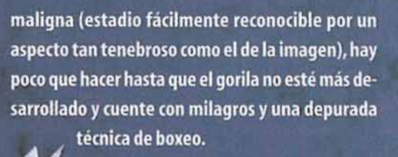






1 El gorila también puede hacer de las suyas en partidas multijugador a través de Internet. Tras registraros en www.bwgame.com, obtendréis una dirección de activación del servicio en el recipiente de e-mail que hayáis puesto en el formulario. Posteriormente, desde el menú principal del juego, sólo hay que seleccionar partida online para que se produzca la conexión con el servidor del juego y veáis las partidas que están en marcha. Podréis uniros a una si convencéis a su creador para que os deje participar o crear otra nueva y esperar a que algún usuario entre con su criatura. El chat integrado es el medio de comunicación ideal para establecer partidas, picar a vuestros futuros contrincantes o presumir de conquistas y poder divino.

2 Por desgracia, las partidas en Internet suelen limitarse en demasía a los combates entre las criaturas, sobre todo en los mundos con cuatro jugadores. Si encima os enfrentáis a una criatura más grande y además maligna (estadio fácilmente reconocible por un aspecto tan tenebroso como el de la imagen), hay poco que hacer hasta que el gorila no esté más desarrollado y cuente con milagros y una depurada técnica de boxeo.

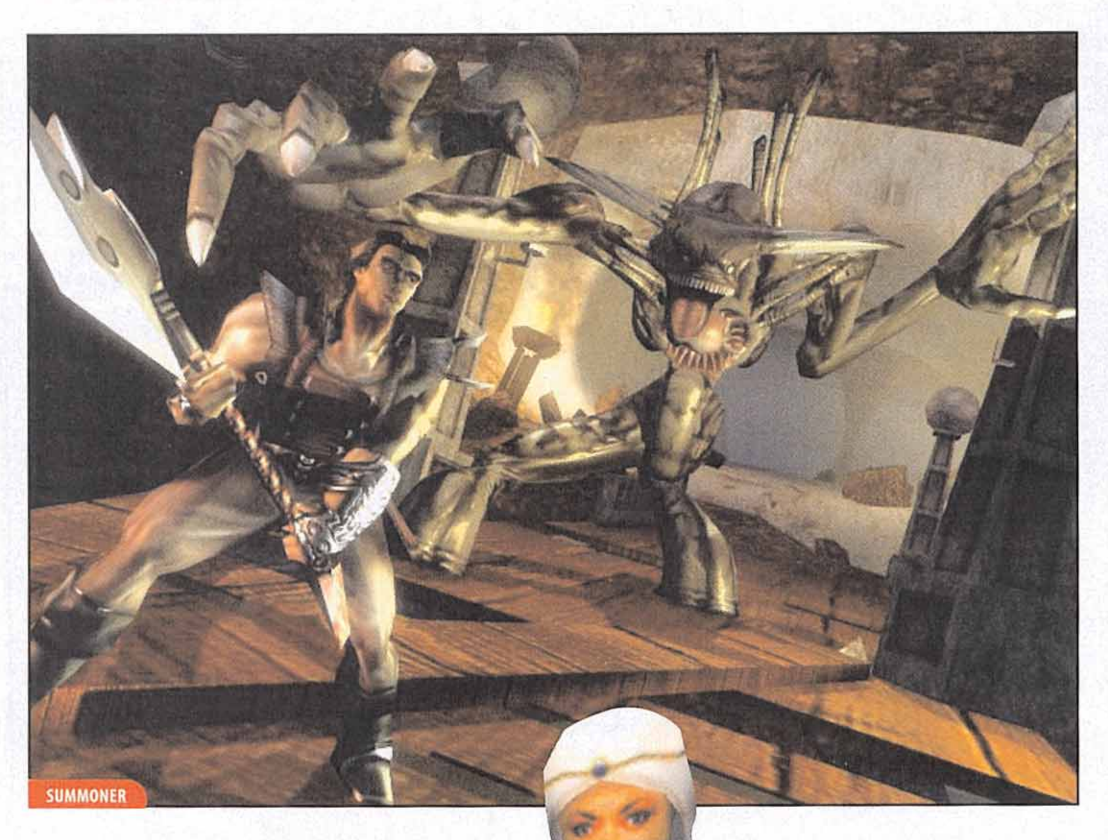


3 Para colmo, si sois derrotados, vuestro contrincante puede dejar vuestro orgullo por los suelos ejecutando una acción como la que muestra esta imagen. Sí, está haciendo "ESO". Deleznable, pero no hace sino provocarnos para una revancha. Echad mano del chat para quedar un día y a una hora (ni que decir tiene preferiblemente en tarifa plana) y cumplid la venganza.

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

A resguardo De La Primavera

Es Mayo y la primavera extiende su florido y oloroso manto por todos los territorios. ¿Todos? No: en una cueva oscura, húmeda y protegida del perfume floral, un último reducto de intrépidos héroes resiste: somos nosotros en nuestra reunión de todos los meses.



SUMMONER



SUMMONER

Aunque pueda parecer extraño, también tiene ventajas estar libre de la primavera. Y si no que se lo digan a los alérgicos. En todo caso, nuestro reducto cederá a las bellezas del entorno en cuanto dé fin la reunión. Pero hasta entonces hay mucho que compartir.

Empecemos, cómo no, por el repaso de actualidad. Son cuatro las aventuras que más destacan en este momento. «Might and Magic VIII: Day of the Destroyer» supone el enfrentamiento con un extraño ser más allá del bien y del mal, para salvar el insignificante mundo de Enroth; «Wizards and Warriors» ofrece un enfrentamiento con un semidios de gran poder en el que sólo la ayuda de un ser similar podrá llevarnos a buen puerto; «Evil Islands» es la historia de un enigma, en la piel del propio protagonista, el misterioso Zak, a lo largo de un archipiélago suspendido en el vacío; y, «Baldur's Gate II», ¿qué decir que no sepamos ya de la continuación del clásico?

A estas excelentes oportunidades de entretenimiento, hay muchos JDR que son candidatos a unirse, algunos de ellos, de forma inminente, como es «Heart of Winter», expansión de «Icewind Dale». Buen contraste con nuestra primavera. El problema es que, no sé por qué razón, aquí no acaban de llegar ni aparentemente gustar las ampliaciones. En todo caso, ahí queda. Asimismo, parece que «Wizardry VIII» ya está a punto de caramelo. A ver si en breve podemos dar detalles más concretos. La lista de promesas continúa con muchos nombres, algunos bastante sugerentes como: «Dark Age of Camelot», «Neverwinter Nights», «Pool of Radiance», «Arx», «Arcanum», «Dungeon Siege», «Morrowind» o «Summoner».

Tiempo para vuestras intervenciones en la sección.

OTROS MANÍACOS

Empezamos con respuestas, en este caso, para Alberto Mazarraga, quien hace unos meses preguntaba cómo podía entrar en "su" fortaleza de guerrero, en «Baldur's Gate II». Al rescate han llegado numerosos compañeros, como Juan Ramón Bosch Ferrer, que nos cuenta que, una vez se llega a las tierras d'Arnise hay que dirigirse hacia el sudeste. De esta forma, se llega a una especie de atalaya de guardia donde se nos indica que, para entrar al castillo, asaltado por trolls, se ha de usar una puerta secreta bajo la muralla, al norte de la ubicación actual, tras unas ramas que se encuentran en el extremo del muro.

Pues bien, justo al norte de la atalaya donde se puede hablar con los guardias supervivientes, está el muro del castillo, una gran torre y dos torres pequeñas junto a ésta. La puerta secreta está justo entre ambas. La única forma de llegar a verla, no obstante, es explorar la zona con el ladrón en modo de detección de trampas. Pues nada, un problema menos para un maníaco.

CalabozoLISTA

Estamos en zona de turbulencias, sin ninguna duda. Aunque estamos acostumbrados a largos periodos de calma en nuestra lista, de vez en cuando se da el problema de la sucesión. Estamos saliendo del reinado de «Baldur's Gate» y sus sucesores se pelean por coger el relevo.

Y así pasa: es especialmente llamativa la caída en picado de «Baldur's Gate II», principal candidato a la sucesión, que sale de la lista. Por el contrario, «Wizards and Warriors» se coloca, eso sí, por poco, en el primer puesto. No tendrá fácil mantenerse allí, pero de momento disfruta del privilegio de ser el preferido.

«Baldur's Gate» cede hasta la segunda posición, mientras que «Planescape: Torment» avanza un puesto. Y aprovechando el río revuelto, se coloca en la tercera posición el incombustible «Ultima VIII: Pagan». Cierra la clasificación «Diablo II», que comienza a tener una presencia más persistente en nuestras preferencias.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Wizards and Warriors
2.-	Baldur's Gate
3.-	Ultima VIII: Pagan
4.-	Planescape: Torment
5.-	Diablo II

DARK AGE OF CAMELOT


ARCANUM

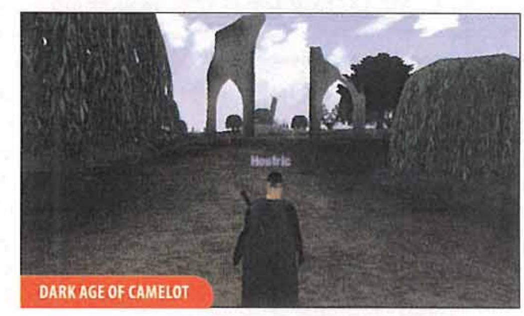
HACE DIEZ AÑOS...

Los problemas más frecuentes en «Elvira» eran cómo abrir la verja del fondo del pozo, cómo matar al hombre lobo y cómo sobrevivir al monstruo de las catacumbas, pero las respuestas se hacían esperar...
Se comenzaba a manifestar la desesperación de los usuarios de ordenadores de 8 bit (entonces, no todo el mundo tenía PC) ante la carencia de JDR para sus equipos.
Se planteaban las diferencias entre los JDR (RPG) y las aventuras conversacionales.

Turno ahora para un tal J. Collado. De verdad, qué desagradable es no saber siquiera los nombres y direcciones de los que acudís a esta reunión. Por lo menos, en la tradicional carta, solíais poner el remite; pero es que ahora, con el sensacional invento de los e-mail, ni os molestáis en identificaros. Es como si en vez de ser personas fuerais cuentas de correo, sólo con una abreviatura.
En fin, tras la regañina, la cuestión, que se refiere a nuestro líder, «Wizards and Warriors». JC (puestos a abreviar, yo el que más) está en la cripta, en concreto en la prueba del Mago o del Guerrero. Como sabéis, al llegar a cierto punto de la exploración hay que escoger una de las dos sendas, aunque ambas llevan al mismo sitio. Ambas sendas, aparte del destino, tienen en común una prueba de fuego, nunca mejor dicho, que se supera de forma distinta en cada caso. No obstante, las dos se pueden superar con un truco de fuerza consistente en coger una de las cajas y llevarla al fuego pegado a la puerta de salida. Una vez colocada hay que saltar y correr hacia la puerta. De esta forma, es muy probable que la caja, que estés empujando, quede bajo la puerta y bloquee su movimiento, dejando un resquicio suficiente para que puedas pasar. Las soluciones ortodoxas, no obstante, requieren más astucia y movimientos que eviten el centro de la sala. No entraré en detalles, pues lo más fácil y menos dañino es hacer lo descrito. Finalmente, JC no duda en recomendar a todos los compañeros que disfruten de este juego, aunque avisa de que "hay que tener ciertas nociones de inglés". De hecho, todos sus puntos se los dedica a este juego. Ya ves que hay más gente en tu línea, pues «Wizards and Warriors» es nuestro número 1 este mes.
Fin de la sesión. El próximo mes, más.

Ferhergón


ARCANUM


DARK AGE OF CAMELOT

WIZARDS AND WARRIORS

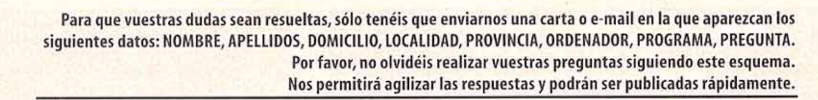


WIZARDS AND WARRIORS


SUMMONER

Esa experiencia única

Jesús Abel Martínez, de Palencia, nos hace llegar un mensaje lleno de buenas ideas para nuestras reuniones. De entre ellas, destaca la posibilidad de que, aquellos que lo deseen, nos describan cómo fue su experiencia al sumergirse en algún JDR que les haya resultado sobresaliente. Sugiere que "la gente mande sus impresiones o sus historias, surgidas durante la partida a ese JDR que ha marcado para siempre tu existencia y que ha hecho que los demás juegos ya no sean lo que eran." Y no contento con proponerlo, nos hace llegar su experiencia, irrepetible, en este caso con «Ultima VIII: Pagan». La verdad es que no se me ocurre una forma mejor de inaugurar este espacio, al que espero que todos aportéis vuestro granito de arena. Os dejo con Jesús:
"Ocurrió allá por el año 1995, cuando el Pentium no era lo que hoy es y los «Baldur's Gate» no estaban ni siquiera en la mente de sus creadores. Los roleros de pro se decantaban por un juego llamado «Lands of Lore» que, tengo que decirlo, era soberbio. Pero a mí particularmente me atraía otro que, sin ser más modesto, era menos jugado que la obra maestra de Westwood, aunque no por ello inferior en calidad. Se trataba de «Ultima VIII: Pagan». La historia era atractiva: aparecías en una playa, sin saber qué te había llevado allí, ni cuál era tu cometido, aunque tu instinto te pedía volver a tu patria, a Britannia, de donde nunca debiste haber partido. Un humilde pescador, Devon, te rescató de las fauces del mar para descubrir un mundo horadado por una antigua guerra entre deidades que nada tiene que ver contigo... por ahora. La única ciudad que merece tal nombre es Tenebrae, y en su majestuoso palacio vive Mordea, la Tempest y gobernadora. El mundo se rige de acuerdo a los Cuatro Elementos: agua, aire, fuego y tierra, y cada uno de ellos tiene su respectivo titán, y su respectivo líder entre los hombres mortales. Conoces a gente interesante a lo largo de la aventura (...). Pero nuestro periplo en pos de Pagan acaba cuando conseguimos las cinco piezas que nos permitirán construir un artefacto que nos lleve de vuelta a Britannia, a nuestro mundo. Una gran aventura que yo, como creo le sucedió a la mayoría de la gente, me quedé sin vivir en su momento en todo su esplendor debido a la, por otra parte famosa, siempre elevada exigencia de hardware que acompaña a los juegos de Lord British, pero que, ya con el tiempo y con el hardware apropiados, he podido disfrutar al completo. Desde aquí animo a cualquiera que sea un nostálgico, un amante del Avatar, o ambos, a que rescate del olvido «Ultima VIII: Pagan», limpie la caja del polvo acumulado por los años, destine la nimiedad de 35 Megas de disco duro para él, y se lo termine, si es que no lo hizo en su momento. Será una bonita, y larga, experiencia."
Muchas gracias por todo, Jesús. Esperamos más cartas contando vuestras propias experiencias.



MONKEY ISLAND 2

¿Cómo puedo conseguir la ropa de Largo en el modo difícil?

(e-mail)

Date una vuelta por la lavandería donde encontrarás a unos viejos amigos durmiendo la siesta. Tras un rato de animada charla, hazle un favor al pobre pata de palo yendo a buscar lustre para su pierna ortopédica, con lo que conseguirás una propina. Sabrás que Largo no mandaba su ropa a lavar hacía siglos, cosa que probablemente ya te habías imaginado. Así que hay que pensar en algo ingenioso; con la ayuda de un cubo y algo de porquería sobre la puerta, conseguirás convencerle para que modifique sus hábitos higiénicos y envíe algunas prendas a la lavandería. Luego, encontrarás el recibo y recogerás la ropa interior, con lo que obtendrás uno de los ingredientes.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

¿Después de reclutar al señor queso, de haber conseguido el barco "rosa" y de haber cogido un papel de empleo pero sin firmar, qué hay que hacer? yo intento sellar con el sello que tengo pero me dice que no.

(e-mail)

Vuelve al puerto y habla con la mujer que manda allí. Ella te dirá que no podía entregar su barco a alguien sin autoridad. Por tanto, vuelve a la mansión, entra en ella y díselo a Elaine, que te facilitará el Símbolo Gubernativo de la Isla Melee. Ya que estás por allí, coge un papel del gobierno que hay en un mueble situado al lado de la ventana (no el que había sobre la mesa), que examinarás para comprobar que se trata de un "impreso de contrato para cómodo empleo gubernamental". Se lo entregarás a tu mujer y ella lo firmará. Junto al ayuntamiento hay dos viejos conocidos tuyos con quienes debes conversar. Proponles unirse a tu tripulación y ofréceles a cambio cómodos empleos de funcionario. Ellos se lo creerán y aceptarán tu oferta. Entrégales el impreso de contrato. Acércate al bar Scumm y habla con un pirata de rojo que está sentado a una mesa. Proponle unirse a la tripulación y dile que el plan es viajar a la Isla Lucro en busca de unos abogados. El tipo se llamaba Queso y estará de acuerdo, aunque con algunas pegas. Tras mucho hablar, rétale a un "pulso de insultos". El pulso de insultos no difiere en exceso del duelo de espadas que viviste años atrás. Se trata de contestar a cada insulto con la respuesta correcta, la cual no es más que otro insulto concreto. Tras varios aciertos o errores se gana o se pierde. Así que lo único que hay que hacer es enfrentarse al señor Queso varias veces e ir aprendiendo de él las respuestas correctas. Cuando por fin le hagas morder el polvo, le reclutarás para que te ayude con el timón.

¿Cómo consigo que Elaine me entregue el Símbolo Gubernativo de Melee?

(e-mail)

Debes de conseguir que el hombre de la catapulta deje de disparar contra tu mansión; entra al bar Scumm y pídele algo de picar al camarero. Éste no te podrá servir aperitivos ya que hay un borracho por allí que tiene la última cesta. Acércate y mira un globo que flota junto al alcoholizado individuo de la cesta. Hay dos jugadores de dardos practicando su deporte junto a la entrada del bar. Conversa con ellos hasta que te digan que nunca fallan, que les des un número y que te lo demostrarán. Aprovecha la ocasión y rétales a dar al globo. Lo harán sin problema y a causa de la explosión el borracho caerá inconsciente, con lo cual podrás hacerte con el cuenco de aperitivos de cecina. Acércate al puerto y coge una cámara reventada que hay junto a la máquina de grog. De vuelta al jardín de la casa del gobernador, coloca la cámara en un cactus raro que hay junto a la mansión, para, a continuación, ofrecerle el cuenco de aperitivos al operario de la catapulta. Mientras el tipo se los toma, aprovecha para trastear con los controles de la catapulta. Cuando vuelva el catapultero, disparará su herramienta, la roca rebotará en el cactus y caerá sobre el "juguete" precipitándolo a un barranco. Después de la conversación con Elaine, vuelve al puerto y habla con la mujer que manda allí, quien te dirá que no puede entregar su barco a alguien sin autoridad. Por tanto, vuelve a la mansión, entra en ella y díselo a Elaine, quien te facilitará el Símbolo Gubernativo de la Isla Meléе.

Tengo un problema, estoy en Monkey Island y allí le he sacudido con todo en la cabeza a Herman y este no me entrega nada ni recobra la memoria.

Victor Mañez Jara

Le irás preguntando; "¿Qué es lo primero que recuerdas?" Por lo visto había despertado junto a un coco. Junto a la choza de Herman está ese coco. Así que cógelo y lánzalo contra la cabeza de Herman. Después vuelve a preguntarle por su último recuerdo. Ahora se trata de una botella de leche. Sal de allí y acércate al cañón, donde cogerás el recogedor de plátanos que había apoyado en un cactus. Sube al mirador, donde descubrirás un montón de piedras y un entramado de canales en la ladera, con tres entradas y tres salidas. Tienes que lanzar rocas a las entradas de los canales para que reboten entre ellas, de forma que alguna caiga por la salida del centro. La mecánica para conseguirlo consiste en simultanear el lanzamiento de rocas con los momentos en que las anteriormente lanzadas golpean en unas raíces que sobresalen del barranco. En primer lugar lanzamos una roca al agujero de la derecha e inmediatamente cogemos otra del montón. Cuando la primera golpea en la raíz de la derecha, lanzamos la segunda al agujero del centro y cogemos otra. Cuando una de las anteriores golpea la raíz de la izquierda, lanzamos la tercera al agujero de la izquierda. Cuando una de las anteriores golpea la raíz de abajo, lanzamos la última de nuevo al agujero de la izquierda. Como resultado, debe acabar una de las rocas en la salida del centro. Hay que compenetrar cuidadosamente los lanzamientos con los pasos de las rocas anteriores por las raíces. No debe de presentar problemas tras unos pocos intentos. Si lo haces bien un enorme pedrusco saldrá disparado y caerá en el campo de lava. Entonces vete a visitar el Castillo del Volcán, que resultará ser una catedral, en cuyo interior debes usar el recogedor de plátanos para coger dos pequeños escudos que hay sobre la puerta, haciendo de ojos en una calavera con cuernos. A continuación, avanza hacia el interior del castillo y, al llegar al altar, aparecerá un cura fantasmal. Habla con ella de varios temas, hasta que salga a la luz el tema del río de lava usado para los matrimonios. Pídele que te deje probar ese viaje en bote por la lava. Tras un rato te lo permitirá. El bote se puede dirigir por el campo de lava, y llévalo hasta una botella de leche que está arrojado allí un mono un rato antes. Coge esa botella de leche utilizando para ello el recogedor de plátanos. Al final del trayecto se llega a un puente, y se puede pasar debajo de él y volver a la catedral o bien girar antes a la izquierda. Haciendo esto último llegas a un charco de lava que se ha formado con el lanzamiento de la roca del mirador. Se puede entrar en él girando en el momento oportuno. Hazlo y desembarca. Sube una pequeña rampa y llega a una palmera que empujarás, haciéndola caer y creando un puente. Ahora ya tienes conectadas las dos partes de la isla. Ve a la derecha y cruzó el puente que ya estaba allí desde el principio. Ahora puedes acceder a una aldea y a la "mundialmente famosa cabeza de mono gigante". Entra en la aldea. Los escudos se pueden usar como platillos musicales. Tócalos cerca de un mono que toca el acordeón por allí. Así te harás con el acordeón; después vete a ver a Herman. Usa con el náufrago la botella de leche y a continuación pregúntale por lo último que recuerda. Casualmente llevas uno. Úsalo con él y le harás recuperar la memoria totalmente. (Si dejamos todo esto para el final, puede ocurrir que Herman no diga nada. Pero se puede resolver golpeándole varias veces con el recogedor de plátanos, o volviendo a comenzar con el coco).

BROKEN SWORD 2

En el museo del pirata, ya he conseguido entrar, he puesto el mapa, la lámpara y la pluma, pero no sé qué más hacer; además quiero conseguir la cruz de oro que tiene la niña, ¿qué tengo que darle?

Francisco Javier Domínguez

Tras examinar y usar el cuaderno de bitácora del pirata, abre el arcón y aparecerá Emily. Tras haber hablado con ella, recoge la pluma del escritorio y examina cuidadosamente el escritorio, el tintero y el agujero donde estaba la pluma. Tras recoger el mapa de la pared, colócalo en el escritorio. Recoge el farol y colócalo en el tintero. ¿Qué elemento falta? Examina el retrato de Ketch al fondo, y fíjate en que lleva colgado al cuello una cruz... que hablando con Emily resulta ser la misma cruz que ella lleva al cuello. Pero no quiere desprenderse de la joya si no es a cambio de un regalo. Entonces habla con River, ya que es quien más conoce a Emily. River necesita una mosca para pescar. Es fácil; primero usa la pluma del pirata con el gato, que la hará trizas. Recoge uno de los pedazos y dáselo a River, y éste te dará una caracola. Corre a dársela a Emily, y tras negociar un poco con ella, obtendrás la cruz, que colocarás en el agujero de la pluma... la luz que proyecta el farol sobre el mapa marca una isla cercana. La Isla de los Zombies. Ahora acude a ver a River y háblale de visitar la susodicha isla.

¿Qué debo hacer para entrar en el puerto sin que el perro me ladre y el guarda no se dé cuenta?

Benito Ansede Fernández

Verás por la ventana que el vigilante echa las basuras por la trampilla. Tras conversar con él y comprobar que no habrá forma humana ni divina de convencerle de que te deje visitar los muelles, decídete por la acción lateral; tras bajar los escalones, encontrarás en el agua un gancho para barcas, que recogerás. Con él puedes recoger la botella que ha lanzado el guarda al mar. Entra por la trampilla para hacerte cargo de la situación en el interior del puesto de vigilancia. El lugar es peligroso, así que desciende y sube los escalones. Ya que el guarda está cocinando con la estufa, aprovecha; primero usa la botella sobre la chimenea para enfriarla, luego ábrela, quitándole la tapa, echa un vistazo al interior y mete dentro la botella para obturar la salida de los gases resultantes de la combustión de la estufa, lo que provocará la salida de un guarda que llora y tose sin parar. Entonces vuelve a bajar los escalones y sube por la trampilla para meterte dentro del cubierto del guarda. Llevaté las galletas del perro, tras lo cual serás expulsado del recinto por el guarda, un tanto ahumado... quiero decir, enfadado por el desarrollo de los acontecimientos. Ahora puedes deshacerte del perro de la verja. Échale unas galletitas en la trampilla. El animal se acerca confiado y tú usas el gancho sobre la trampilla para abrirla, tirando al can al agua con gran estruendo. Sube los escalones y trepa por la verja.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

GANADORES GRAN CONCURSO MICROMANIA

CAMARA DIGITAL DSCS70 SONY

Israel Santana Ramos	Las Palmas
Mercedes Bustos Díaz	Madrid
Enrique Ramírez Muñoz	Sevilla

CD STOMPER PROMONOR

Jose María Moreno Mira	Alicante
Albert González Olivares	Barcelona
Dani Mascarilla Alarcón	Barcelona
Alberto Cortés Armengol	Barcelona
Luis Barrera Bermejo	Cáceres
Joan Bosch Adell	Castellón
Jesús Castillo Jiménez	Ciudad Real
Jose Luis Garrido Pérez	Huelva
Rubén Gil Delgado	Las Palmas
Oscar Miguel Barroso	Lleida
José Antonio Domens	Madrid
Daniel Martín Gil	Madrid
José Trevijano Fragoso	Madrid
Javier Elena Domínguez	Málaga
Elías Granizo Aguilar	Málaga
Manuel Piñeiro Jiménez	Tarragona
Raúl Bustos Fernández	Valencia
Henry Lo Huang	Valencia
Iñigo Arano Arredondo	Valladolid
Borja Ruiz Arroyo	Valladolid

CONSOLA DREAMCAST

Ildefonso Casado García	Asturias
Antonio Sánchez Caparrós	Cádiz
Resurrección Caballero	Granada
Alberto Alarcia Ruiz	Madrid
Omar García Bartolomé	Tenerife
Andres Ruíz Martínez	Sevilla
Juan Pablo Sánchez Molina	Tenerife
José Moreno Giner	Valencia
Miguel Angel Blázquez Saez	Vizcaya
Fernando Casaosa Escuer	Zaragoza

DVD DTH 4500 THOMSON

Albert Campo Díaz	Barcelona
Francisco Javier Nieto Toro	Málaga
Celestino Pérez Castejón	Murcia

GAFAS 3D REVELATOR INFRARROJOS ELSA

Xavier Baeza LLaneras	Alicante
Pedro Andrés Tur Cabrera	Alicante
Fernando Fuertes García	Burgos
Alvaro Fernández Capitán	Burgos
Eugenio De Mendoza García	Ciudad Real
Ángel Escribano Santamarina	Ciudad Real
Jesús Castilla Romerosa	Granada
Luis Ruiz Retamora	Madrid
Jorge Pérez Díaz	Madrid
David Garcés–Garro Pérez	Madrid
José Manuel Chaves Cano	Málaga
Manuel Aragón Gómez	Málaga
Christian Lizarraga Baztan	Navarra
Oscar Lacarra Fernández	Navarra
Antón Savitski Savitskaia	Navarra
Joan Espuny Brull	Tarragona
Mª Hernandez Gutierrez	Valencia
Alexandre López Soler	Valencia
Roberto Sánchez Barrio	Valladolid
Juan Manuel Joven Cubero	Zaragoza

JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK

Ignacio García Gamero	Badajoz
Amador Rodero Castro	Barcelona
Pedro José Ibáñez Sánchez	Barcelona
Miquel Monros Coma	Barcelona
Jose Manuel Vázquez Pérez	Barcelona
Aitor Ardanza Altube	Bizcaya
Joaquín Vallejo Izquierdo	Bizkaia
Alejandro Ramón Fernández	Islas Baleares
Dailos García Marrero	Las Palmas
Oscar López Sánchez	Lugo
Roberto Suarez García	Madrid
Alejandro Muñoz Morón	Madrid
Jose Antonio Gómez Lucas	Madrid
Olmo Cabello Villarejo	Málaga
David León García	Navarra
Javier Camacho Alamillo	Palencia
Rubén Sánchez Sánchez	Salamanca
Jesús Mª Galvez Gallardo	Toledo
Jose Fco. Requeni López	Valencia
Raúl Morató Moscardó	Valencia

KIT DE VIDEOCONFERENCIA TERRACAM PRO

Julio Miguel Castedo López	A Coruña
Laura Juando Corpas	Girona
Javier Ávila Barrios	Madrid
Carlos Campanario Escobar	Sevilla
Roberto Cotolay Yugueros	Sevilla
Angel Porras Rodríguez	Sevilla
José Manuel Sánchez Díaz	Sevilla
Fco. José Fernández Perea	Sevilla
Luis Miguel Monllor Brull	Valencia
José Juan Ferrer Masia	Valencia

LECTOR MP3 LYRA PDP2201

Gonzalo Barrena Fernández	Badajoz
Sergio Sobrino Bouzas	Pontevedra
Manuel Parejo Gil	Sevilla

MODEM ELSA MICROLINK 56K FUN

David Pérez Sánchez	Barcelona
Borja García Villafranca	Burgos
Guillermo Recio Fernández	León
Daniel Sánchez Robledo	Madrid
Miguel García Díaz	Madrid
Raúl Racionero Martínez	Madrid
Daniel Arriero Davó	Madrid
Álvaro Mozoncillo González	Madrid
Juan Jesús Rivas Gallardo	Málaga
David Sánchez Casas	Ourense

ORDENADOR PENTIUM III 1 GHZ 256 MB RAM

Ricardo Ángel Albir Blasco	Alicante

PAD LOGITECH WINGMAN RUMBLEPAD

Juan Ramón Fernández Rad	Asturias
Manuel Jesús Báez Aradilla	Badajoz
Fco. Manuel Sánchez Menor	Badajoz
Aitor Zubitur Sasturain	Cáceres
Antonio Dorado Alejos	Cáceres
Juan Soallero Ferreira	Gerona
Jordi Rodemar Folch	Girona
José Herrero Martínez	Granada
Víctor Ruiz González	Granada
David Morte Laglera	Huesca
Carmelo Suárez Rodríguez	Las Palmas
Rubén Morán García	Madrid
Manuel Rodríguez Jiménez	Málaga
Jesús Pérez Fuentes	Salamanca
Carlos Tejerizo García	Salamanca
José de la Cruz Muriel	Salamanca
Antonio Busto Rodríguez	Segovia
Arturo Martín González	Segovia
Adrían Anta Santana	Valladolid
Oscar Silva García	Valladolid

PAD INALÁMBRICO SIGHT FIGHTER WIRELESS

David Canosa Castro	A Coruña
Agustín Andrés Durá	Alicante
Ernesto Jiménez Caballero	Alicante
Salvador Miñano Gómez	Alicante
José Ramón Andrino Pinto	Badajoz
Ferran Carbonel Vall	Barcelona
Marc Paternain Mestres	Barcelona
Manuel Márquez González	Barcelona
Sergio Sánchez Lluelles	Barcelona
José Luis Silva Vadillo	Cáceres
Fco. Tomás Fernández Rogel	Córdoba
Saul Pino García	Gerona
Antonio Morales Rodríguez	Granada
Daniel Jiménez Mateos	Madrid
Luis Prieto Pérez	Madrid
Fco. Jesús Zomeño González	Murcia
Jose Gómez Cepeda	Sevilla
Juan José Chalver Folgado	Valencia
David Amboage Oro	Vizcaya
Angel Busnadiego Colino	Zamora

PDA OSPRO 2MB OREGON SCIENTIFIC

Xavier Carvajal Torres	Barcelona
Manuel Menéndez Pena	La Coruña
Carlos García Torres	Madrid

RATÓN INALÁMBRICO MICROSOFT WHEELMOUSE

Matías Orozco Martínez	Albacete
Guillermo Beltrán Valiente	Avila
Alberto Sancho Ubieto	Barcelona
Jordi Molina Prats	Barcelona
Daniel Muñoz Garrido	Cádiz
Alberto Cuesta Vázquez	Cádiz
Jose María Peragrino Bernal	Cádiz
Fco. Javier de Abril Torralba	Guadalajara
Sergio Alvarez de Cal	León
Daniel Guillén Heredia	Madrid
Oscar Villalón González	Madrid
Mario Esquivias Pérez	Madrid
David Collado Erustes	Madrid
Carlos Benito García	Madrid
Alberto Pascual Herrero	Madrid
Jose Manuel Fariña Decabo	Orense
Francisco Manuel García Álvarez	Palencia
Jaime Palomero Fernández	Salamanca
Antonio Naquera Marqués	Valencia
Isidoro Abril Sierra	Zaragoza

RATÓN OPTICO MICROSOFT WHEELMOUSE OPTICAL

Alejandro Lebrero Climent	Barcelona
Luis Marquéz Rueda	Cáceres
Jose Diego Medina Varo	Cádiz
Francisco Javier Rayo Abad	Ciudad Real
Francisco Sevilla López	Granada
Jose Manuel Torres Martos	Granada
Gustavo Adolfo Díaz Sánchez	Guadalajara
Javier Prieto Ruiz	León
Ramón Cordero Alvarez	León
Javier Abad Díaz	Lleida
Jordi Berengué Bobet	Lleida
Borja Prieto Herrero	Madrid
Oscar Sanz García	Madrid
Jose García Méndez	Madrid
Juan Antonio Meroño García	Murcia
Oliver Ballesteros Goñi	Palencia
Raúl Bernal González	Tenerife
Albert Estrada Jordán	Tarragona
Miguel Cañigral Giner	Valencia
Iván Arroyo Sainz	Vizcaya

SISTEMA DE ALTAVOCES MAXI SUBWOOFER 4.1

Jesús Viñuales Alós	Huesca
Iván Revilla Perera	Huesca
Manuel Fernández Garrido	La Coruña
Antonio Miró Rodríguez	Las Palmas
David Rodríguez Fernánde	Lugo
David Ruiz Piña	Madrid
Agustín Pérez Pinto	Sevilla
Luis Miguel Maldonado Calero	Valencia
Fco. Eugenio San Ramón García	Valencia
Alejandro Millican Martínez	Zaragoza

TARJETA DE SONIDO MAXI SOUND MUSE

Sebastián Iniesta Gas	Alicante
Daniel Robaina Rapisarda	Las Palmas
Juan Ignacio Plaza Alonso	Madrid
Daniel Aedo Martín	Madrid
Israel Jiménez Gómez	Madrid
Fco. Javier López-Mayán	Pontevedra
Juan Pablo Sanz Sancho	Segovia
Jose Ejarque Toledano	Valencia
Fernando Puche Ormaechea	Valencia
Alvaro Martín Revuelta	Valladolid

TARJETA DE VIDEO 3D PROPHET II GTS PRO

Pablo Peñalosa Amigo	Asturias
Eduardo Montero Ruiz	Sevilla
Francesc Folch Bellmunt	Tarragona

TARJETA DE VIDEO 3D PROPHET II MX

Jordi Ferrer Sedane	Lérida
Victor Sánchez Guerra	Madrid
Alfonso Bastidas Pedreño	Murcia

TV 32" 32WF64 ES PANORAMICA THOMSON

M. Ángel de la Rosa Carretero	Almería
Adolfo Sanz Fernández	Burgos
Mariano Martínez Munuera	Murcia

VOLANTE DE CARRERAS RACING WHEEL GUILLEMOT

Joaquín Villanova Bernad	Barcelona
Agustín Garrido Rodriguez	Barcelona
Eloy Andaluz Fulla	Barcelona
Bernat Ubiñana Brosed	Barcelona
Enrique Sebastián Rodriguez	Barcelona
Pablo Lage Freire	La Coruña
Ignacio Esteban Frutos	Madrid
Alenjandro Lora Hernández	Málaga
Enrique Inglés Campizano	Valencia
Israel Fontella Moles	Zaragoza

VOLANTE DEXXA STEERING WHEEL

Marc Nomen Galofre	Barcelona
Lucía Moreno Lozano	Cádiz
Gorka Ortega Mendibil	Gipuzkoa
Guillermo Cove Caro	Madrid
Daniel Poyo Muñoz	Madrid
Alvaro García Bueno	Madrid
Raúl Rodríguez de la Fuente	Madrid
Carlos Redo Monteso	Tarragona
Antonio Parrado Dobon	Valencia
Pedro Luis Gascón Domínguez	Zaragoza

GANADORES CONCURSO DUCATI WORLD

CAZADORA DE CUERO DUCATI WORLD

Mario Villaescusa Maarschalk	Alicante

JUEGO DUCATI WORLD

Alfonso Marcos Romero	Alicante
Jose Alberto Fernández Amieva	Asturias
Alberto García Alvariño	Asturias
Javier Colomer Agulló	Barcelona
Santiago Lodoso Barbolla	Burgos
Carlos Romero Galindo	Cádiz
Juan Manuel Utrera Péculo	Cádiz
Alejandro Algobia	Guadalajara
Oscar Toro Gamero	Huelva
Alejandro Peña Cruz	Huelva
Javier Toyas Fernández	La Rioja
David González Redondo	Madrid
Christian García García	Madrid
Guillermo Relaño Pérez	Madrid
Rafael Calvo Alvarez	Madrid
Germán Gallego García	Madrid
José Manuel Saavedra Martínez	Navarra
Luis Sierra Gómez	Valencia
Francisco Javier Ferrer Bonillo	Valencia
David Meoz Cardesa	Zaragoza

POLO DUCATI WORLD

Jose Ignacio Zafra Marco	Alicante
Fernando García de Leaníz	Madrid
Soledad Montalbán Campoy	Murcia
Jesús María Mendez Pérez	Murcia

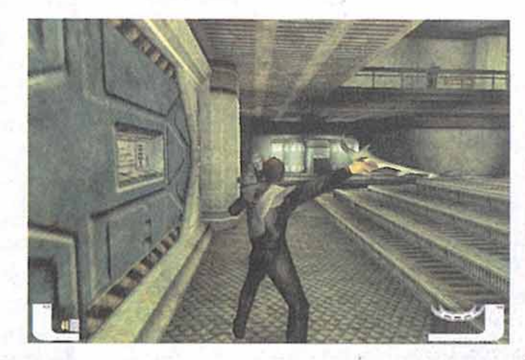
GANADORES CONCURSO THE FALLEN

ORDENADOR PENTIUM 4 a 1.3 GHZ

Maribel Sevilla Vargas	Madrid

COLECCIÓN DE JUEGOS FX

Andrés Arteaga Galindo	Cuenca
Jose Luis Garrido Pérez	Huelva
Alexandre Couselo López	La Coruña
Adolfo Alvarez Martínez	León
Jordi Sisó Pelegri	Lérida
Jose María Jiménez Vega	Madrid
Luis Alberto de Loma Ontalba	Madrid
Jose Albaladejo Hernández	Murcia
Javier Les Delgado	Navarra
Alain Ledesma Gurrea	Vizcaya



Por Santiago Erice

VALENTINE (UN SAN VALENTIN DE MUERTE)







El amor, un impulso asesino





Leyendo el título y viendo los grandes carteles de los cines, cualquiera se imagina de qué va "Valentine (un San Valentín de muerte)". El terror y el misterio están asegurados. Sólo falta por conocer los detalles que convierten al amor en un impulso asesino. Nadie se sentirá engañado asistiendo a esta película dirigida por Jamie Blanks, que ya demostró de lo que era capaz en "Leyenda urbana", y protagonizada por David Boreanaz (debutante en la pantalla grande), Denise Richards ("Juegos salvajes"), Marley Shelton ("Nunca me han besado") y Katherine Heighl ("La novia de Chucky").

El psicópata de la historia lo pasó muy mal en el instituto y ligó poco. Ahora han transcurrido los años y es el momento de superar el resentimiento. Lógicamente, las chicas objeto de su obsesión están asustadas. Nadie sabe cómo es actualmente, así que... cualquier hombre puede ser el asesino. De más está decir que si eres de natural asustadizo, no vuelvas solo y de noche a casa después de ver esta película.

MANOLO KABEZABOLO Y LOS QUE SE VAN DEL BOLO





2001 La odisea va despazio

Ya está en las tiendas la nueva descarga sonora de Manolo Kabezabolo y Los que se van del bolo. Se titula "2001. La odisea va despazio" y está constituida por diecinueve píldoras de corta duración (un par de ellas no llegan ni siquiera al medio minuto) que no sonarán en la radio, ni tocarán las orquestas en las fiestas veraniegas de los pueblos, ni serán canción del verano; pero que formarán parte del cancionero popular de los más jóvenes en sus noches de juerga. "2001. La odisea va despazio" no gustará a los profesores de literatura: a Juan Ramón Jiménez, como era Premio Nobel, se le permitía cambiar la g por la j, pero cuando Manolo muda la c por una k o una z comete una falta de ortografía. Y es que Kabezabolo no es un punk millonario, se atreve a interpretar a capella un tema del insigne Nino Bravo, sus canciones hablan de drogas y sexo, no participa en actos benéficos, desafina, suelta tacos, da de comer a los psiquiatras, es individualista y, dicen, que tan tozudo como cualquier aragonés.

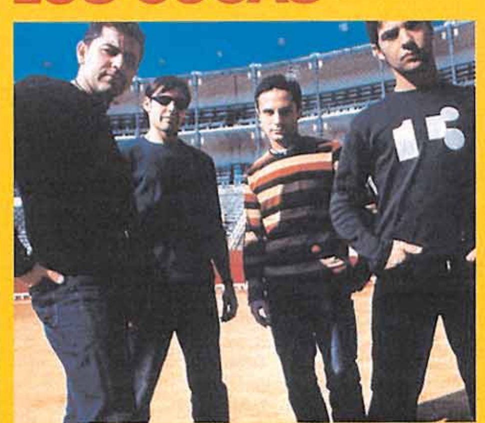
BROTHER

Clanes yakuza en las calles de Los Ángeles

"Brother" cuenta la violenta historia de Yamamoto. Ha sido educado en el particular código de honor de los yakuza en Japón y está en las calles de Los Ángeles. Allí la vida de los gangster es dura. Tienen que pelear a sangre y fuego por el control de cada esquina, por la más mísera porción del negocio. El triunfo sobre la banda rival equivale a trajes caros, pasta, coches larguísimos... La derrota es igual a la muerte, y cuanto más alto se está, más fácil es caer porque los enemigos son más poderosos.

"Brother" es la primera película que el director y actor japonés Takeshi Kitano rueda en Estados Unidos. Cineasta de culto, ha fascinado en Occidente (y, por supuesto, en Oriente) su particular forma de combinar la violencia con la ternura y la ironía, en unas películas siempre marcadas por la acción.

LOS CUCAS



Vivir es un carnaval

¡Cualquiera sabe el concepto que tienen de la existencia los componentes de Los Cucas! Dieron unas cuantas pistas en su primer álbum titulado "El ser humano es raro". Hace poco ha aparecido el segundo, y lo han llamado "Vivir es un carnaval". Investigando en las canciones de estos gaditanos, te puedes encontrar con cualquier cosa, desde el rock a la rumba, de la chulería castiza a la melodía popera.

Lo suyo es el eclecticismo y la ausencia de complejos, un puzzle que reúne mil y una imágenes en donde las ganas de vivir se justifican por sí mismas y sin zarandajas.

Vitalismo y energía por los cuatro costados, sin temor a resultar anacrónicos, sin deseos de apuntarse a lo latino tan en uso. A su rollo.

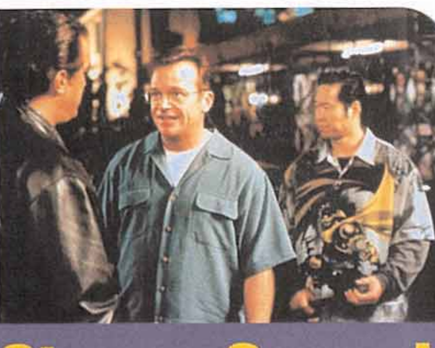
NACHO GARCÍA VEGA

Salto al vacío

Han pasado cinco años desde que Nacho García Vega debutara con un disco en solitario tras su estancia en Rico y Nacha Pop, y vuelve con un nuevo álbum titulado "Salto al vacío". Su primera aventura sin acompañantes pasó desapercibida para el gran público, pero ahora piensa resarcirse con once nuevas canciones que, en cierto modo, suponen un regreso a sus orígenes.

Nacho García Vega retoma el camino del pop anglosajón hecho con guitarras, bajo y batería. Elimina artificios y arreglos. Busca la energía del directo y la diversión por encima de la exactitud sonora. Se lía la manta a la cabeza e inicia una aventura más en su vida de protagonista del pop nacional de las dos últimas décadas.

HERIDA ABIERTA



Steven Seagal otra vez solo frente a la corrupción

Al más guapo mamporrero del cine contemporáneo, Steven Seagal, le toca una vez más enfrentarse en solitario a la corrupción (o casi, en "Herida abierta" le ayuda un personaje que no es lo que parece interpretado por el hiphopero DMX). Él es el único policía honesto en una comisaría deshonesta, así que el lector ya se imagina el papelón que le toca hacer al experto en artes marciales.

"Herida abierta" es una película dirigida por Andrzej Bartkowiak, que debutó con "Romeo debe morir", donde ya demostró sus habilidades para rodar escenas de acción. Que haya financiado el film la factoría Silver (la de las series "Arma letal" y "La jungla de cristal"), no es sino una garantía más de que el espectador recibirá una buena dosis de adrenalina y testosterona.

TAM TAM GO!



Miscelánea

Con "Miscelánea", Tam Tam Go! recupera algunas de sus más conocidas canciones, las revisa y las arropa de matices diferentes con nuevas mezclas, remasterizaciones, grabaciones diferentes y la ayuda de colaboradores como Amaral o José Mercé. Los hermanos Campillo vuelven a registrar "Manuel Raquel", "Espaldas mojadas" o "Lucía de los cartones", entre otras, y regalan a los compradores de su disco "I come for you", un tema que sólo puede ser descargado a través de Internet utilizando la contraseña que se incluye en cada CD. Es la manera en que Tam Tam Go! lucha contra la piratería musical, ofreciendo algo que no se puede conseguir en los discos ilegales que se adquieren a bajo precio en cualquier calle o mercadillo.

Racismo y fútbol americano

A Denzel Washington le han vuelto a dar, en "Titanes, hicieron historia", uno de esos papeles que le han convertido en el sucesor de Sidney Poitier: negro guapo, inteligente y maravilloso que resuelve todo tipo de conflictos raciales. En esta ocasión, le ha tocado ser, a principios de los años setenta, un entrenador de fútbol americano del equipo de una ciudad de Virginia marcado por la obligatoriedad de que negros y blancos estudien en la misma escuela. La historia de esta película dirigida por Boaz Yakin ("Fresh"), está basada en hechos reales, y cuenta cómo Herman Boone (Denzel Washington) y Bill Yoast (Will Patton), los entrenadores, consiguieron no sólo que el equipo de los Titanes ganara partidos, sino que la ciudad de Alexandria se uniera, sin distinción de razas ni de ideologías, en torno al club. En suma, una bienintencionada historia muy americana con final épico y feliz.

TITANES, HICIERON HISTORIA





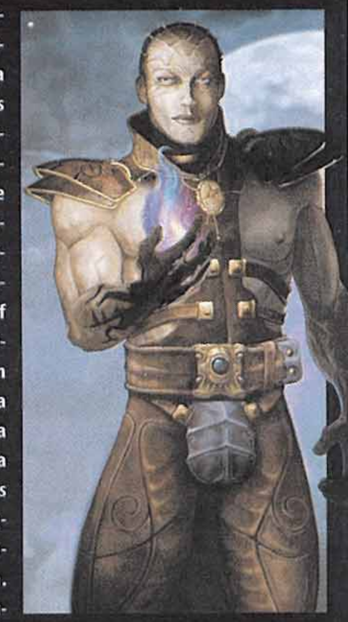
¡MENUDO embrollo!

3DO y LucasArts se han enfrascado en una curiosa batalla legal por los derechos adquiridos sobre una marca registrada. Con motivo de la aparición de un nuevo juego para PlayStation 2 inspirado en la Guerra de las Galaxias y titulado «Star Wars: Starfighter», 3DO ha denunciado a la todopoderosa empresa de George Lucas, acusándola de estar utilizando sin permiso una marca registrada por la compañía y cuyo uso, según 3DO, creará gran confusión entre los usuarios de su antiguo juego.

No olvidemos que 3DO tiene una serie de juegos conocida como «Star Fighter» y que tuvo bastante aceptación en su momento. Por su parte, los portavoces de LucasArts han lanzado un comunicado en el que expresa su malestar por esta embarazosa situación y en el que asegura que "el término Starfighter ha formado parte del léxico utilizado en Star Wars desde 1980" y que, por tanto, no existe ninguna base sólida para reclamar el uso del título «Star Wars: Starfighter».

Los dirigentes de 3DO no parecen tan convencidos del tema y aducen que invirtieron una enorme cantidad de dinero para promocionar su serie «Star Fighter» de juegos, que empezó a producirse muchos años antes, además de encontrar demasiadas similitudes entre ambos juegos. Veremos en qué queda al final todo esto, porque a primera vista se presenta como un proceso que será largo y complicado, de difícil resolución.

BALDUR'S GATE NECESITA TU AYUDA



Bioware promueve una interesante iniciativa para todos los adictos a su laureada serie «Baldur's Gate». En busca de ayuda para terminar la producción de la expansión «Throne of Bhaal», la compañía ha lanzado un llamamiento a los aficionados a esta saga para que envíen sus partidas grabadas, sean del capítulo que sean. La idea es asegurar que los jugadores puedan usar sus personajes en «Throne of Bhaal», sin importar hasta qué punto de la serie llegaran. Para enviar vuestras partidas salvadas, sólo tenéis que extraerlas del directorio adecuado (C:\Program Files\Black Isle\BGII - SoA\Save), comprimirlas en un archivo ZIP y adjuntarlas a un mensaje dirigido a la siguiente dirección de correo: bg2saves@bioware.com

¿Cuándo... tendremos todos los aficionados a las aventuras de Dirk el Osado nuevas noticias sobre «Dragon's Lair 3D»?

¿Por qué... aparecen ahora tarjetas aceleradoras con un rendimiento muy similar al de las GeForce 2 pero a la mitad de precio?

¿Cuántas... copias de la nueva expansión de «Los Sims» se venderán en nuestro país?

¿Qué... mejoras presentará «Quake III: Revolution» frente a las anteriores versiones de PC o Dreamcast?

¿Cuántos... juegos de ínfima calidad basados en la saga "Star Wars" aparecerán para aprovecharse del tirón comercial de la serie?

¿Cómo... sobreviviremos hasta que podamos disfrutar de la esperadísima Xbox y de juegos como «Malice» o «Munch Oddysee»?

LAMENTABLE

Lamentable resulta que Electronic Arts y Origin hayan anunciado oficialmente la cancelación de «Ultima Worlds Online: Origin», el proyecto antes conocido como «Ultima Online 2». La noticia ha sentado como un jarro de agua fría entre la comunidad de aficionados a este juego. Origin atribuye la cancelación del proyecto a un afán de la compañía por dar un mejor servicio a sus 230 000 suscriptores. Quizás esta cancelación tenga algo que ver con la inminente aparición de «Tercera Dimensión», una expansión para «Ultima Online» que incluirá nuevos escenarios y criaturas. Mucho nos tememos que no será suficiente para calmar las ansias de los aficionados a este épico juego.

Descubre quién eres

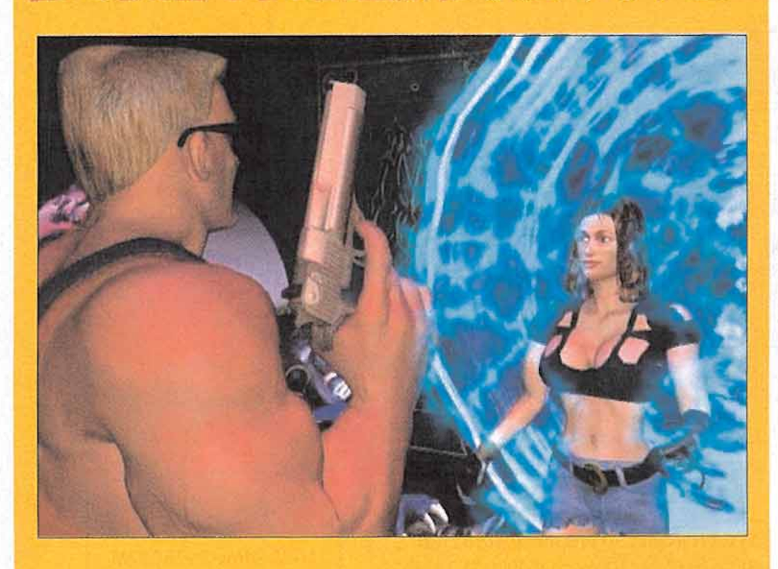
Después de explorar revistas de medio mundo a lo largo de un mes, hemos seleccionado para esta ocasión la que es, a nuestro juicio, la publicidad más provocativa, eficaz y sorprendente de cuantas nos hemos encontrado: la de «Black & White». Una serie de anuncios minimalistas y estilizados, que juegan con el uso de los dos colores básicos que dan nombre al programa –negro y blanco– para apoyar el eslogan "Descubre quién eres realmente". Una campaña sencilla, transgresora y elegante, que denota el buen gusto de sus creadores y la capacidad de algunos publicistas para inventar pequeñas obras de arte con su trabajo y su imaginación desbocada.

FORMIDABLE

A pesar del difícil momento que atraviesa, Sega sigue dando señales de estar en plena forma. Así lo asegura la alianza con Microsoft que anunció la compañía a finales del pasado mes. En virtud de este acuerdo, Sega se compromete a proporcionar contenidos a Xbox, la consola de última generación diseñada por Microsoft, así como incorporar en la consola un sistema de juego online para banda ancha. El primer fruto de este acuerdo será el lanzamiento de once juegos diseñados por Sega para la Xbox, que incluyen títulos tan sugerentes como «Jet Set Radio 2», «Panzer Dragoon», «Gun Valkyrie» o «Sega GT 2». Una gran noticia que nos llena de alegría y que desmiente los nefastos augurios que cuestionaban el futuro de esta compañía japonesa.



DUKE NUKEM REVIVE

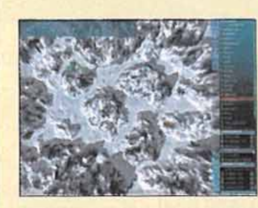


Hollywood lo tiene claro: los videojuegos están de moda o, al menos, las adaptaciones cinematográficas de los títulos más populares resultan tremendamente rentables. Después de Lara Croft y Final Fantasy, llegan a nuestros oídos noticias sobre lo que será la siguiente película inspirada en un videojuego de éxito. Dimension Films ha adquirido los derechos para realizar "Duke Nukem: The Movie". La película estará producida por Threshold Entertainment y Larry Kasanoff, especialista en el subgénero desde que se encargara de producir la saga de películas inspiradas en «Mortal Kombat». Aunque no hay una fecha definitiva de estreno, ya se sabe algo sobre el argumento de la película, en la que Duke tendrá que viajar al espacio para interceptar y destruir una nave alienígena que se dirige al planeta Tierra. Los productores aseguran que "Duke Nukem" será una película apta para mayores de trece años, cosa cuando menos sorprendente, dado la naturaleza del personaje y los expeditivos métodos que suele emplear.

LOS ARCADES van a los tribunales

La cruzada moralista en contra de los videojuegos no sólo se libra dentro de las fronteras de nuestro país. También en Estados Unidos se pelea para intentar prohibir que determinados juegos, considerados ofensivos o muy violentos, sean prohibidos para públicos menores de 18 años. El último episodio de esta lucha se ha librado en el estado de Indiana, en el que los tribunales discutían sobre el endurecimiento de la regulación existente, para evitar que los niños puedan jugar a aquellas máquinas recreativas que sean consideradas excesivamente violentas. La regulación vigente obliga a que los dueños de este tipo de salas destaquen con claridad aquellas que tengan contenidos demasiado violentos, bajo penas de 200 dólares por cada día de infracción. A pesar de los esfuerzos del alcalde de Indianápolis y sus seguidores, el tribunal de apelación ha declinado la propuesta unánimemente por considerarla excesiva. Y es que la censura nunca fue buena, se aplique a lo que se aplique y se instaure donde se instaure.

DYNAMIX lucha contra el pirateo





Dynamix ha anunciado recientemente que será necesario mantener el cd original de «Tribes 2» en la unidad lectora para poder acceder a las modalidades de juego online. Esta decisión responde a la gran cantidad de usuarios que, en vista de que el programa podía ser instalado y no requería posteriormente el uso del cd original, habían comprado el juego, lo habían instalado en su casa y lo habían devuelto después, recuperando así la totalidad del dinero, sin dejar de disfrutar del juego. Aunque, como suele suceder, al final pagarán justos por pecadores, los responsables de la compañía aseguran que sólo será necesario disponer del cd original de «Tribes 2» cuando queramos jugar como clientes, y no cuando juguemos usando un servidor dedicado. Una iniciativa necesaria para erradicar un mal endémico del sector como es la piratería.

Humor

por Ventura y Nieto

A VER SI ANTES DE COMPRAR POR INTERNET TE APUNTAS A UN CURSO DE IDIOMAS...

VENTURA *2001

Hace 10 años...



Hace 10 años, la portada de nuestra revista anunciaba un extenso reportaje sobre los mejores juegos de simulación bélica que habían aparecido hasta ese momento. Los simuladores de vuelo, de tanques, submarinos y barcos de guerra y juegos de estrategia militar más destacados eran analizados por nuestros expertos en un informe especial que ofrecía una extensa retrospectiva sobre el género. Además, también incluíamos la solución del juego de acción del momento, «Mercs», así como todos los mapas que componían aquel extenso y difícil juego. Y si «Mercs» era un estupendo arcade, igual de bueno era «Prehistorik», un juego de acción y plataformas en el que ayudábamos a un simpático cavernícola en su búsqueda de comida. Por último, «Tour 91» se convertía en nuestro megajuego del mes, gracias a su espectacular calidad técnica y a una adicción a prueba de bombas.



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Barcelona-Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sortida 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 1 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario
• C.C. Atlántico, Local 29, PlantaAlta
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS





GARANTÍA UN AÑO EN DOMICILIO

TECNO wave

[Fotografía no contractual]

Windows Millenium: 19.990 pts.

STATION

SVGA Hercules 3D Prophet II MX 32 Mb*
SVGA Hercules 3D Prophet 4000 XT 32 Mb**
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 20.4 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono, Teclado y Ratón

Intel Pentium III 866 MHz	150.900
Intel Pentium III 933 MHz	160.900
Intel Pentium III 1000 MHz	166.900

ADVANCED

SVGA Hercules 3D Prophet II MX 32 Mb*
SVGA Hercules 3D Prophet 4000 XT 32 Mb**
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 30.7 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono, Teclado y Ratón

AMD K7-Athlon 1000 MHz	151.900
AMD K7-Athlon 1100 MHz	160.900
AMD K7-Athlon 1200 MHz	166.900

* DISPONIBLE DURANTE LA 1ª QUINCENA DE MAYO | ** DISPONIBLE A PARTIR DE LA 2ª QUINCENA DE MAYO

SI ADEMÁS QUIERES MONITOR...

LG 15" 552V
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
Sólo integración
29.990

LG Multimedia 15" 550M
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
30.990

LG Multimedia 15" 57M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
35.990

KDS VS-7i
1280x1024-0,27mm 30-70 Khz.
38.990

LG Multimedia 17" 77M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
45.990

EASY GO BEST BUY



22.990

¡Todo en uno! Escucha tus CDs de audio y reproduce tus archivos MP3 en una unidad portátil a un magnífico precio.

TRAXDATA BABYCAM

39.900

Cámara de vídeo digital que transmite las imágenes por radiofrecuencia. Funciones de WebCam.

MAXI GAME THEATER XP



37.990

¡Auténtica estación de sonido para los aficionados al audio y videojuegos! ¡La revolución en el sonido multimedia!

SCANNER HERCULES MAXI SCAN@HOME

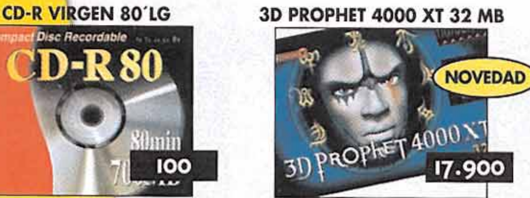


16.990

¡En sólo 4,7 cm. de altura la mejor combinación entre diseño, facilidad de uso y alta calidad de imagen!

CD-R VIRGEN 80´LG

3D PROPHET 4000 XT 32 MB



CD-R VIRGEN 80´LG: 100

3D PROPHET 4000 XT 32 MB: 17.900

3D PROPHET 4500 64 MB



32.900

MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW + ALIEN vs PREDATOR

7.990

GRAVIS DESTROYER GAME PAD

2.990

GRAVIS DESTROYER X-TREME USB



4.990

GRAVIS X-TERMINATOR



~~9.990~~ 6.990

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



2.990

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION R. WHEEL

12.990

TOP GUN FOX 2



4.990

THRUSTMASTER TOP GUN



~~2.990~~ 2.290

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +



9.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo

EXIT




EXIT

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

PROBLEMAS CON EL CD

Os escribo por que he intentado instalarme el mod «Infiltration» de «Unreal Tournament» que incluíais en vuestro CD del mes pasado, pero no consigo que me funcione. Lo más que logro es obtener un mensaje de error acerca de las DLLs. ¿Podéis ayudarme?

Antonio Sanchiz (e-mail)

Es muy probable que tu problema se deba a que no tienes instalada la versión correcta de «Unreal Tournament». En el archivo .zip en el que está el mod también se incluye un fichero "Readme.txt", que especifica que hay que tener instalado el parche 428 o superior. Lamentamos los problemas que la falta de traducción de este fichero pueda haberos ocasionado.

JUEGOS DE KONAMI

En un número contabais que Konami había firmado un contrato con Microsoft sobre la distribución de sus juegos. Por ahora sólo esta «Metal Gear Solid», pero, ¿saldrán «Silent Hill» o los juegos de fútbol «ISS»?

Alberto Cuesta Vázquez (San Fernando, Cádiz).

De momento no se sabe nada acerca de las posibles conversiones de esos juegos. Sobre el contrato que mencionas, hasta la fecha las posibles conversiones se limitan a títulos puntuales, no a una línea completa de juegos, así que si esas conversiones se produjeran posiblemente sería Microsoft quién las llevaría a cabo, aunque no hay nada confirmado.

¿METROPOLIS PARA PC?

Hola chicos, es la primera vez que os escribo aunque llevo leyendoos desde hace mucho. Hace unos meses leí un artículo que publicasteis sobre «Metropolis Street Racer» en el que ponía que también estaba disponible en PC, además un amigo me dijo que lo había visto en una tienda, pero yo no lo he visto. ¿Dónde puedo encontrar la susodicha versión?
Por otra parte, ¿sabéis si bajara algo el precio de PlayStation 2 en los próximos meses? Quiero comprarla pero todavía es muy cara y me voy a quedar pelado.

Enrique Díaz (e-mail)

Lo de que «Metrópolis» estuviera disponible en versión PC fue una errata que se nos escapó sin corregir, y que lamentamos enormemente, ya que este juego sólo ha aparecido de momento en su versión de Dreamcast. Mucho nos tememos que tu amigo se ha debido confundir o te ha querido gastar una broma. Puedes devolvérsela diciéndole que has visto «Samba De Amigo» para PC. En cuanto al precio de PlayStation 2, es fácil suponer que acabará bajando más tarde o más temprano (probablemente cuando alguna otra consola esté a punto de hacer su aparición), al igual que lo hicieron en su momento los precios de todas las demás consolas del mercado. Sin embargo es imposible saber cuándo se producirá ese descenso ni cuál será su cuantía, así que mucho nos tememos que lo que hay es lo que ves y que tendrás que basar tu decisión en el precio actual.

REVISTA

DUDAS SOBRE MICROMANÍA

Hola amigos de Micromanía, tengo un par dudas que me gustaría que me aclaraseis:
¿Para estar en una revista como Micromanía tienes que ser un informático con conocimientos de periodismo, un periodista con conocimientos de informática o son cosas independientes a la hora de diseñar la revista?
¿Por qué no seguís sacando las láminas de los mejores juegos? Eran muy bonitas. Por favor, replanteároslo.

Jaime López Romanillos (Guadalajara)

Para trabajar en Micromanía lo que hace falta es ser un entusiasta de los videojuegos, tener una buena base histórica sobre los mismos, conocer datos sobre la tecnología relacionada con ellos y ser capaz de comunicar impresiones y críticas sobre los mismos. Por supuesto, tanto ser periodista como tener conocimientos de informática son dos extras que se tienen en cuenta, pero que no sirven de nada si no sientes ese interés por los videojuegos.
En cuanto a las láminas de juegos, fue una promoción especial. Puesto que nuestro objetivo es satisfacer a la mayor cantidad de lectores posible procuramos alternar estas promociones, de forma que es inevitable que todas ellas tengan una duración limitada. No obstante, por supuesto, no descartamos volver a retomar esa, o cualquier otra, en un futuro.

PUNTUACIÓN

Soy seguidor de vuestra revista desde hace mucho tiempo, y quiero felicitaros por vuestro trabajo. Pero, hay algunas cosas que, en mi opinión, deberían ser retocadas. Por ejemplo, en cuanto a los puntos de mira: cuando evaluáis un juego sería mejor que en el apartado de la calificación incluyerais apartados para el sonido, la jugabilidad, etc., con lo que quedaría más claro lo que se opina sobre los distintos aspectos del juego, y no sólo sobre la tecnología (algo muy general) y la adicción. Otra cosa que quiero reivindicar es, ¿qué ha sido de "El libro de los Grandes Trucos"? Me parecía un complemento genial.

Alberto Cuesta Vázquez (San Fernando, Cádiz)

El concepto de "Tecnología" que utilizamos en nuestras puntuaciones engloba tanto los gráficos como el sonido o la calidad técnica del motor del juego, mientras que la adicción se refiere a características tales como la jugabilidad o la diversión proporcionada por el juego. Efectivamente podríamos dividir estos conceptos en sus componentes y puntuarlos por separado para cada juego, pero nos parece que eso sólo redundaría en una mayor complejidad. De hecho, en su momento esos datos se obviaron porque una gran cantidad de lectores comentó que era excesivo tanto análisis en detalle. Como siempre, nunca llueve a gusto de todos y es imposible satisfacer todas las demandas. Debéis tener en cuenta, además, que la puntuación que se le otorga a un juego no es el resultado de una ecuación matemática, sino el fruto del análisis y la opinión del redactor que analiza ese juego. Si queréis un análisis detallado de cada característica del juego podéis encontrarlo en el texto del punto de mira, donde todo queda más claro de lo que podría indicar un simple número. En cuanto a "El libro de los Grandes Trucos", es algo que nunca se ha dejado de lado, realmente. Ahora mismo puedes disfrutar de suplementos especiales de guías completas que, por lo que hemos podido apreciar, también han tenido una calurosa acogida. Por supuesto, como siempre decimos, no descartamos que vuelvan los libros de trucos o llegue una nueva idea más interesante todavía.

HARDWARE

LOS REQUISITOS DE BLADE

Querría saber si «Blade» funcionará en mi ordenador, puesto que pide un Pentium II a 400 MHz y yo tengo un Pentium II a 266 MHz. con 192 Mb de RAM y una tarjeta GeForce2 GTS con 32 Mb. La verdad es que la demo me funcionaba muy bien a 1024x768 y 32 bits de color, pero también pedía menos requerimientos. Espero su respuesta. Muchas gracias

Landrich (Almeria)

«Blade» es un programa con un motor 3D bastante peculiar. Gran parte de sus algoritmos de programación fueron diseñados originalmente para un proceso por software y posteriormente adecuados a un hardware más potente. Una consecuencia de esta circunstancia es que el procesador tiene una gran importancia en el proceso gráfico del juego, independientemente de la tarjeta 3D que utilices. Así las cosas, aunque no podrás aprovechar gran parte de la potencia 3D de tu tarjeta, cuentas con un equipo con una considerable cantidad de memoria RAM, una tarjeta de vídeo potente y un procesador no demasiado lento y, lo que es más importante, de la familia Pentium II. Por tanto, es muy posible que «Blade» te funcione lo suficientemente fluido como para jugar bien, aunque ten presente que puede que los tiempos de carga se alarguen mucho y que momentos de recarga gráfica sufra una ralentización severa.

DIRECTX 8

Hola amigos:
Quisiera saber si el DirectX 8.0 es fiable porque estoy un poco mosqueado con el 7.1 ya que me esta dando muchos problemas con los juegos (las texturas de algunos juegos se me ven cortadas por la mitad y otros se cuelgan a los 2 minutos). Gracias.

Iaván Aibar (e-mail)

Efectivamente DirectX 8, por ser una versión superior, debería corregir algunos de los problemas que pudiera tener la versión anterior. Aunque por cómo nos lo cuentas puede que tu problema esté en los controladores de tu tarjeta de vídeo. Prueba a descargarte los controladores más actualizados desde la página web del fabricante de tu tarjeta o consulta allí mismo, si la hay, la sección de resolución de problemas técnicos.

TARJETA DE SONIDO

Hola, gente de Micromanía. Estaba pensando en cambiar de tarjeta de sonido a una más actual y quería haceros una consulta sobre el tema Me gustaría comprarme una tarjeta aceleradora de sonido (a poder ser con D3D, EAX y A3D). De momento la usaría sólo con 2 altavoces, así que debería emular los canales traseros con eficacia empleando como he dicho únicamente 2 altavoces. Estaba buscando una tarjeta que no sobrepase las 12 000 ptas., pero debido a que últimamente las aceleradoras de vídeo están más de actualidad y todo el mundo las conoce, las de sonido son más desconocidas, exceptuando la Sound Blaster Live! Me he informado algo al respecto en un reportaje que publicasteis hace un tiempo en la revista acerca de que si sólo vas a usar 2 altavoces, es mejor tener una tarjeta que haga uso del API Aureal 3D. Además, me gusta la música (soy compositor aficionado), y también me gustaría que la nueva tarjeta sampleara los sonidos MIDI con una buena calidad, (no como mi tarjeta actual, una Sound Blaster PCI 64, en la que las percusiones suenan a cazuelas) y tuviera la característica "full-duplex". Mirando en Internet, he indagado sobre ello y una buena opción parece la Maxi Sound Muse, o la Maxi Sound Fortissimo, ya que pone en las páginas de la compañía que además de soportar los 3 APIs, reproducen los MIDIS con calidad, con lo que parecen una buena opción. También he oído acerca de la tarjeta Hercules Game Theater XP. ¿Cuál me recomendaríais: Maxi Sound Muse, Maxi Sound Fortissimo, Hercules Game Theater XP, o alguna de la familia Sound Blaster Live!?

Óscar Calderón (Las Arenas, Vizcaya)

Por las precisiones que nos haces y dadas tus necesidades nos parece que la tarjeta más apropiada para ti sería una que no incluyes en tus opciones. Se trata de la SoundSystem DMX XFire

1024, de la compañía Terratec, que te ofrecería la mejor relación calidad precio. Dentro de la familia Sound Blaster Live! también puedes encontrar tarjetas interesantes, pero a un precio ligeramente mayor, y en cuanto a la Hercules Game Theater XP, sin duda es la más profesional de todas ellas, pero a su elevado precio hay que añadir que es una verdadera pena adquirir una tarjeta de sus características para luego utilizarla con tan sólo dos altavoces.

PLAYSTATION 2

(...) El motivo de esta misiva no es el halago ni la pregunta, se trata de expresar, en dos puntos, una opinión que tengo (...) una reflexión general que me gustaría que fuese leída (...)

1) La crítica, constructiva, es en relación con el tratamiento informativo que estáis dando a la Playstation 2. Cuando Dreamcast desembarcaba en nuestro país, una serie de excelentes artículos la acompañaron, culminando con el suplemento especial que le dedicasteis. No era de extrañar: se trataba del regreso de Sega, y Hobby Press lo celebraba con la revista oficial Dreamcast, "heredera" de la Todo Sega – fenecida por el fracaso de la Saturn–. DC es una gran consola: buen precio, potencia semejante al mejor PC sin sus complicaciones ni incompatibilidades, conversiones fáciles desde aquellos por su sistema operativo; no (eran) de extrañar las palabras con que acogíais la máquina en aquel suplemento –"Sí, nos gusta"– (dedicado) a la naciente nueva generación de consolas.

También los inicios de PS2 fueron seguidos con sorpresa y entusiasmo, pero el tono de vuestros artículos comenzó a cambiar, vertiéndose críticas sobre ella. Mientras la compra de la DC se recomendaba sin ambages, en el correo se vertían dudas sobre la máquina de Sony. El culmen ha llegado en Diciembre, cuando el suplemento que esperaba sobre PS2 –coincidiendo con su salida, como con DC– no apareció. Y no es que carezca de información sobre ella –vosotros habéis sido la principal y mejor fuente–, sino que tal (acontecimiento) merecía más que ser despachado con 7 páginas, sobre todo si tenemos en cuenta lo que PS2 puede llegar a ser. Esa discriminación y la tendenciosidad y caras largas en las reseñas comienzan a ser preocupantes. En mi opinión, PS2 ha sido agraviada. ¿Sucederá lo mismo con Xbox o GameCube? ¿Las despacharéis en 14 páginas? (...)

2) Las cosas claras: pese a sus virtudes, el futuro de la DC como plataforma está en entredicho. En sólo 5 meses se han vendido en Japón más PS2 que DC en 2 años (...). El parque de PS2 crece a toda velocidad y lo hace a costa de su rival, como otrora hiciera PSX. Si a ello le unimos el desastroso año fiscal que en Mayo registró Sega –que perdió 43 000 millones a lo largo de dicho ejercicio, no recuerdo si ptas. o yenes– y la ruptura con Microsoft –que le proporcionó su sistema operativo, derivado de Windows CE, y que ahora es su rival– se explica su crisis. Dreamcast fue un producto prematuro, fruto de la pronta extinción de la Saturn y no de una estrategia intencionada de lanzamiento. Ahora se encuentra con que no podrá competir con sus rivales y Sega saca módulos (DVD) como hiciera con la Megadrive. ¿Qué pasará en menos de un año, cuando Xbox, que hace lo mismo, mejor y con más apoyos que DC, y GameCube salgan a la venta? Esta reflexión no ha sido recogida por Micromanía, sólo se habla de lo bien que va DC, de que hay sitio para todas las plataformas, pero no se cita la crisis que arrastra.

Tras el anuncio de la PS2 vino el de Xbox, y pronto los ojos viraron hacia Microsoft, más cercana al PC, y se comenzaron a sacar defectos a la plataforma de Sony. Pues bien, se dijo que no admitía FSAA y ahí están las versiones americana y europea de «Tekken Tag» y «Summoner», que no tiene mando a distancia pero ya hay varios en el mercado, que es difícil programar para ella pero parece que a las "grandes" –véanse «GT 3», «MGS2», «Onimusha»...– no parece afectarlas, y que es cara, pero PSX valió 60 000 ptas en su estreno español y 13 meses después había descendido a 30 000. Sony ha manifestado su intención de vender 100 millones de PS2 en cuatro años y me jugaría un brazo a que a finales del 2001 el precio no llega a las 40 000. Al igual que a Microsoft, no le importa perder dinero con el hardware para ganar cuota de mercado (de hecho el coste actual de fabricación de PS2 supera las 90 000 ptas.). Sony mantendrá el precio elevado en tanto la demanda –que sobrepasa el stock– se mantenga.

Por último, se ha tachado de precipitado el lanzamiento de PS2, se ha dicho que debiera haber esperado a finales del 2001, dando más tiempo a las compañías de software y enfrentándose cara a cara con Xbox y GameCube. Pues bien, en Enero de 2001 probablemente el parque mundial de PS2 será ya mayor que el de DC (pese a su precio y a las Navidades), y las previsiones de Sony para Marzo son de 12 millones de unidades vendidas. En Japón, con «GT 3» y «Onimusha» en Enero, «Final Fantasy X» en primavera (que a mi juicio será el mejor juego de PS2), y «Dark Cloud», «MGS 2» y «Final Fantasy XI» a finales de año, coincidiendo con la segura bajada de precios de PS2, es más que probable que Sony se plante a finales del 2001 con más de 20 millones de PS2 vendidas, mientras Nintendo y Microsoft parten de cero y compiten entre sí. ¿De verdad se ha precipitado Sony, o sucederá como con la N64, que llegó con la PSX coronada?

En menos de un año me compraré una PS2. Dentro de dos, y según como esté el mercado, si Xbox es viable, barata y puede darme algo que me interese y que PS2 no tenga me pensaré su adquisición. Pero no habrá mercado para cuatro, y menospreciar la PS2 es un error. PS2 tiene algo más que "unas palabras que decir" en este asunto

(...) Creo que dentro de 2 años los PC como plataformas para videojuegos serán absolutamente minoritarios, que su única ventaja será la de editar y personalizar juegos (escenarios, skins...) y que casi todo se hará en función de las consolas. Hoy su software ya es el 75% de los juegos vendidos en grandes superficies, pero esta tendencia se acentuará y se volverá crítica.

Para entonces estoy seguro de que Micromanía sabrá adaptarse a la realidad cambiante.

Marcos Limeres Aguín

Como verás, Marcos, hemos intentado publicar tu carta en casi toda su extensión, puesto que no podemos por menos que aplaudir tus excelentes críticas, reflexiones y análisis del mercado, recogidas de forma precisa y exhaustiva. Por otro lado, hemos demorado su publicación puesto que los acontecimientos de los últimos dos meses en referencia a Dreamcast, no han hecho sino confirmar tu excelente ojo para el funcionamiento del mercado, dándote la razón en casi todo lo que has expuesto.

Ahora, pasaremos a intentar explicar algunos de los puntos que recoges en tu exposición, para intentar satisfacer tu curiosidad y la de otros lectores.

Estamos de acuerdo contigo en prácticamente todo lo que comentas y te podemos asegurar que Micromanía, como muy bien piensas, tenía planeado publicar un suplemento sobre PlayStation 2, su nacimiento, concepción, desarrollo y futuro. ¿Por qué no ha sido así? Cuando se afronta un reportaje así, siempre procuramos investigar y recopilar toda la información posible con varios meses de antelación y siempre de las fuentes más fiables. En este caso, Sony. Aunque desde Micromanía, por supuesto, no nos podemos quejar de la respuesta de Sony España a nuestras peticiones, pues todas fueron oídas y puestas en marcha, veíamos cómo pasaban los días y gran parte de la información sobre hardware, desarrollo, herramientas, entrevistas, etc. solicitadas a Japón, Inglaterra y Estados Unidos no llegaba y, finalmente, se nos confirmó que no iban a llegar, con lo que gran parte de esa planificación se vino abajo de golpe y sin tiempo para reaccionar.

Lo que se puede considerar como crítica de Micromanía a PlayStation 2 no debe entenderse como una crítica hacia la máquina en sí, sino a cierta actitud de marketing que (te podemos asegurar que gran parte de la industria coincide con nuestra opinión) generó unas expectativas demasiado elevadas sobre los resultados que podía arrojar la consola desde su primer día de vida, y que han resultado en unos juegos bastante normalitos en su mayoría. Esa es la única razón por la que nos pareció prematuro el lanzamiento de la consola. Si los desarrolladores hubieran contado con más tiempo y mejores herramientas, muchos de los títulos de PS2 serían hoy mucho mejores de lo que son. Un hardware nuevo siempre es complejo de dominar y lleva su tiempo. Y en la industria del videojuego el tiempo es, literalmente, dinero, cosa que sólo se pueden permitir algunos grandes que son los que están exprimiendo de forma acelerada la consola, gracias a equipos humanos muy numerosos. Te podemos asegurar que sí nos gusta PlayStation 2. Creemos que es una excelente consola pero que el momento de mostrar todo su potencial aún está por llegar, y finales del 2001 será cuando se empiecen a ver cosas de verdad interesantes (te aseguramos que lo que se ha visto de «FF X» es impresionante). Por otro lado, en Sony no son nada tontos, y el hecho de que sea un reproductor de DVD no es casual y potencia el tirón comercial bastante, lo que se traduce también en el número de ventas. En todo caso, si tu impresión es que Micromanía ha menospreciado a la consola, sólo podemos pedirte disculpas pues no es eso lo que queríamos transmitir.

Sobre Dreamcast, sólo podemos decirte que nos sigue pareciendo una gran consola y muchos de sus juegos nos encantan. Sobre Sega, tienes razón en muchos aspectos (como el tiempo ha venido a demostrar), pero cada vez que un rumor saltaba, Micromanía siempre hablaba con Sega España para intentar confirmarlo, y las respuestas que nos llegaban, remitidas desde Japón o Inglaterra, venían a contradecir muchos de ellos, con lo que algo no confirmado oficialmente no puede ser publicado de manera despreocupada.

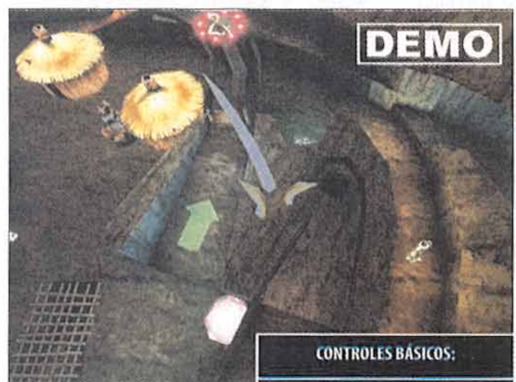
Sólo los compradores, en todo caso, tienen la última palabra sobre el éxito de cualquier máquina, parezca mejor o peor a la prensa.

Y en el futuro, claro está, nuestra intención no es despachar a Xbox y GameCube rápidamente, sino que siempre que sea posible, ofreceremos la máxima información sobre ambas.

Adventure Pinball: Forgotten Islands

Pinball / Digital Extremes / Electronic Arts

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium II 450 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 37 MB • *VIDEO:* SVGA con 4 MB (Aceleradora con 4 MB compatible Direct3D o Glide) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:
Flecha abajo: Sacar bola
.: Mando derecho.
Z: Mando izquierdo.

Divertido como pocos se presenta este título de Electronic Arts que nos muestra un entorno completamente 3D a lo largo del cual circulará una tradicional bola de acero que tendremos que evitar se cuele por el agujerito. Hablamos de un pinball novedoso en cuanto a su diseño, ya que las múltiples pantallas por las que iremos pasando están llenas de efectos visuales, sonoros y pasadizos por los que descubrir zonas nuevas. La demo permite jugar una partida de uno a cuatro jugadores en una pantalla bautizada como "volcano mountain". Está completamente en inglés. El producto final presenta multitud de escenarios bien distintos a lo largo de los cuales la diversión está garantizada.

Giants: Citizen Kabuto

Acción, Estrategia / Planet Moon / Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 350 MHz (Pentium II 450 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 131 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D (16 MB) • Sonido: Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

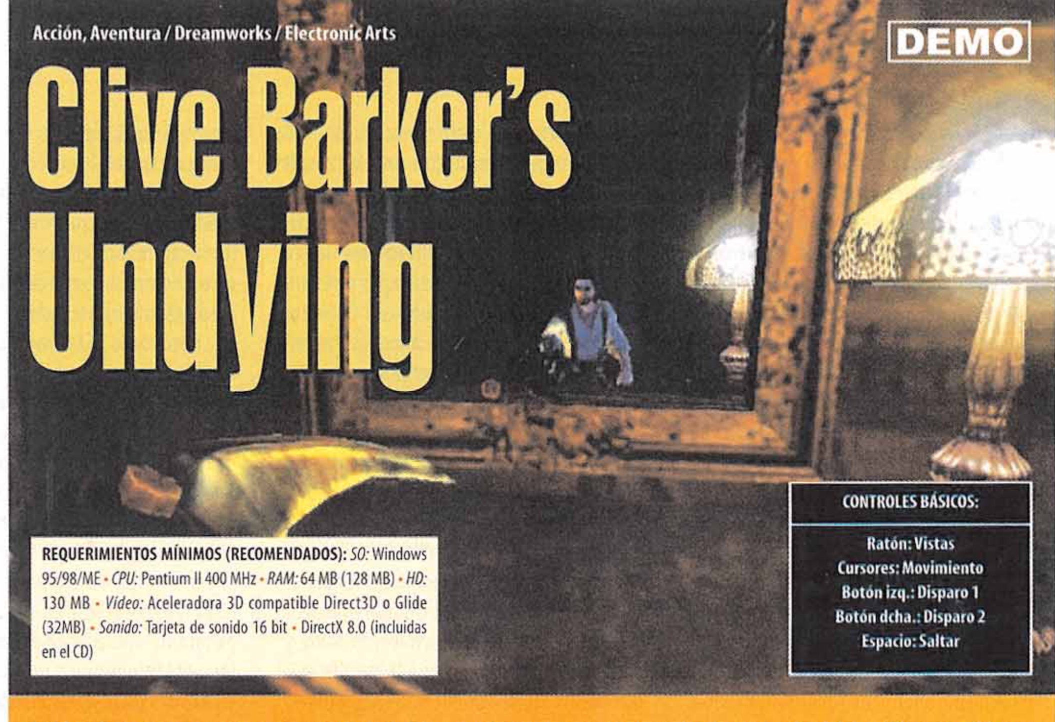


CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Vistas
W/S: Adelante/Atrás
A/D: Izq./dcha.
Tab.: Cambiar arma
E: Zoom

Al igual que con la parte de los Meccs, las Azotes de Mar cobran nuevo protagonismo en esta demo que Micromanía os ofrece en exclusiva. Delphi, la princesa de las Azotes de Mar e hija de Sappho, se rebela contra el reinado de terror que esta raza está extendiendo en la isla, y se alía a los Meccs en su particular lucha. El manejo de Delphi, es similar al de los Meccs, con la salvedad de los hechizos que ésta puede utilizar. La demo permite jugar algunas fases del capítulo de las azotes de mar en las que deberá cumplir los objetivos que se marcan al principio de cada una de ellas. En la primera misión aprenderás a utilizar los hechizos de las azotes de mar. Se encuentra completamente traducida y doblada al castellano, al igual que el juego completo.







Acción, Aventura / Dreamworks / Electronic Arts

Clive Barker's Undying

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 400 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 130 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D o Glide (32MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

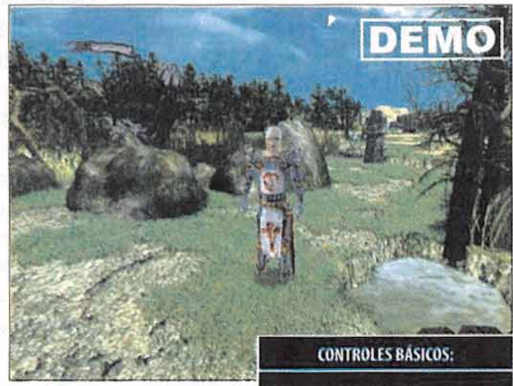
CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Disparo 1
Botón dcha.: Disparo 2
Espacio: Saltar

La historia de terror que presenta este título de Dreamworks consigue poner los pelos de punta y la piel de gallina a medida que va avanzando la historia. La demo que podréis encontrar este mes en nuestro CD permite jugar unos cuantos niveles del juego en los que la sangre y el suspense están asegurados, con todos los personajes monstruosos dispuestos a acabar con vosotros que os iréis encontrando a lo largo del juego. Clive Barker, autor de la historia en la que se ha basado el juego, vuelve a poner una vez más de manifiesto su maestría a la hora de concebir historias de terror.
Un juego que además ha sido desarrollado con el mismo engine que el famoso título «Unreal Tournament», lo que le confiere aún más categoría de la que por sí atesora. La demo se encuentra totalmente en inglés.

El Rey Arturo

Aventura / Cryo Interactive / Cryo Interactive

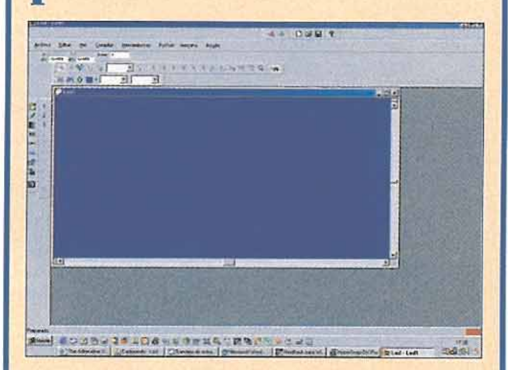
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* Funciona desde el CD • *Vídeo:* Tarjeta gráfica compatible DirectX (Aceleradora 3D) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
Espacio: Acción

Conocer la época medieval en tiempos del mítico rey Arturo y la ciudad de Camelot, ahora será posible en las pantallas del ordenador con esta demo exclusiva que podréis encontrar en nuestro CD. En la demo podréis disfrutar de uno de los capítulos de la aventura manejando los destinos de un personaje cuyo sueño se cumplirá cuando sea ordenado caballero de la Mesa Redonda. Como en cualquier otra aventura gráfica, tendréis que ir recorriendo los distintos escenarios del capítulo e ir recabando información y objetos que ayuden a superar los distintos retos planteados en cada misión. Para salir de la demo en cualquier momento se ha de pulsar la combinación de teclas Alt+F4. Tanto los textos como las voces se encuentran completamente en inglés.

Editor de niveles para BLADE



El impacto que ha supuesto la salida al mercado de «Blade», pone de manifiesto la expectación que ha levantado este título. Y para hacerlo aún más atractivo, Rebel Act ha puesto a disposición de los "Blademaníacos" un editor de niveles completamente en castellano para crear nuevos escenarios. Esto supondrá un atractivo nuevo para quienes hayan conseguido superar los 14 niveles que vienen en el juego, además de los cuatro niveles distintos que tiene cada personaje. El programa permite utilizar los más sofisticados y complejos programas de diseño 3D para crear vuestros propios escenarios.

Deportivo / Dinamic Multimedia / Dinamic Multimedia

DEMO

Eurotour Cycling



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 133 MHz • *RAM:* 32 (64 MB) • *HD:* 173 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica compatible DirectX (Aceleradora 3D) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Al más puro estilo que caracteriza los juegos de Dinamic Multimedia, «Eurotour Cycling» propone una nueva experiencia deportiva, con un sistema de juego tipo manager. La demo de este título, que este mes podréis encontrar en nuestro CD, permite organizar el calendario de carreras y la lista de corredores, previa elección del equipo que estará a lo largo de la temporada bajo tus ordenes deportivas y administrativas. Ya metidos en la carretera, la demo permite correr una de las etapas del Giro de Italia, con un perfil mixto en el que los escaladores deberán tomar un papel protagonista. Podrás trazar estrategias de equipo o individuales para alcanzar el triunfo final en la línea de meta. Se encuentra completamente en castellano.

Criatura para Black & White

Eres un Dios, ¿eres bueno o eres malo? Sólo tú decides, pero además de definir tu moral tendrás, entre otras muchas cosas, que criar y educar a una criatura que con el paso del tiempo será grande y poderosa.

Este mes, Micromanía os ofrece en exclusiva una nueva criatura que se une a las muchas que se incluyen en el juego original. Esta vez se trata de un gorila de aspecto bonachón que, al igual que las otras, está dispuesto a realizar todo aquello que le ordenes. La criatura tiene su propia personalidad y recordará todo aquello que vea, aprendiendo de tus propias acciones. Es ante todo un ser con sus propios sentimientos, siente, padece y recuerda todo aquellos que pase ante sus ojos, así que no será tan sencillo hacer de "padre" con esta criatura.

Una vez instalado, la criatura no estará disponible hasta que el juego no permita cambiarla por una de las tres criaturas iniciales que habremos de elegir, así que primero tendremos que educar a la vaca, al mono o al tigre hasta conseguir llegar al mapa que permita cambiar el aspecto de la criatura, eligiendo entonces, entre el abanico de personajes que muestra el juego, el gorila que se incluye en este CD.

MULTIMEDIA

GunLok

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Se han corregido bugs y problemas de funcionamiento del juego.

Squad Leader

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Se han incluido sonidos nuevos y se han corregido algunos problemas de funcionamiento.

Colin McRae Rally 2.0

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.09. Se han corregido problemas de red y referentes al aspecto gráfico.

Mechwarrior 4: Vengeance

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.0. Se ha dado al juego mayor estabilidad en su modo multijugador.

Age of Sail II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.50. Se ha dado mayor soporte a las tarjetas provistas del chip Voodoo.

Half-Life

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1.0.6. Se ha retocado el modo multijugador y añadido nuevas opciones.

El Destino del Dragón

Este archivo incluye el service pack 1 del juego. Se han corregido bugs y se ha dado mejor soporte para las partidas en Internet.

Kingdom Under Fire

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.09. Se han añadido nuevos códigos y corregido errores diversos.



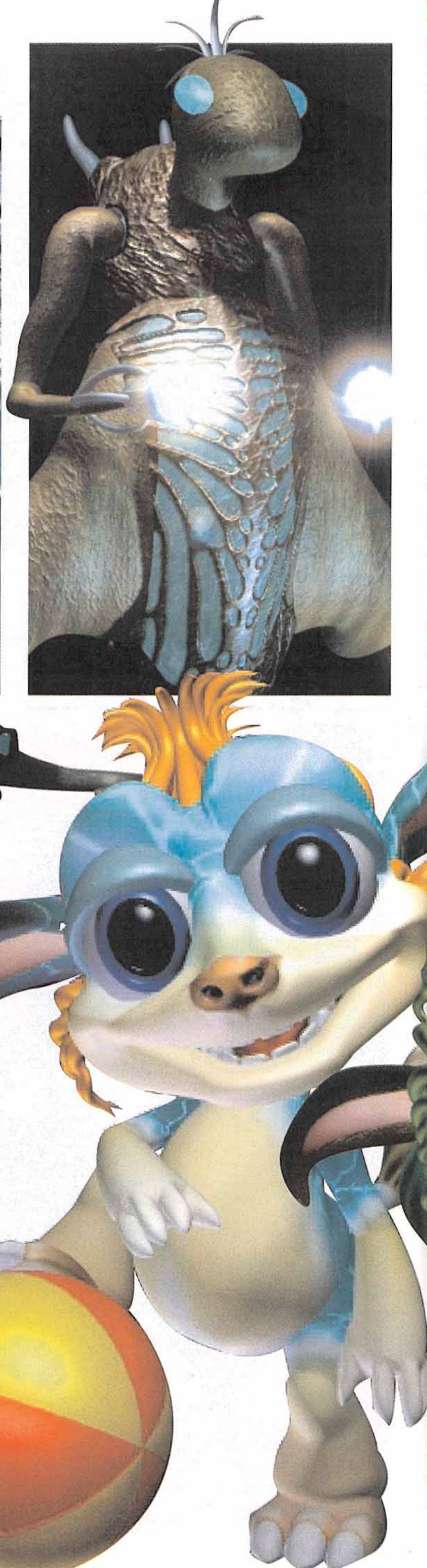
Creatures Docking Station

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/Me/2000/NT • *CPU:* Pentium II 233 MHz (Petium II 300 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 200 MB • *Vídeo:* Compatible DirectX (Aceleradora 3D, 16 MB) • *Sonido:* Tarjeta 16 bit • DirectX 8.0 (incluido en el CD)

Desde hace cinco años los Norns han cautivado a millones de jugadores con su despliegue de vida artificial. Ahora llegan a Internet para que podamos cuidar y educar a estas mascotas virtuales mas allá de los límites de nuestro ordenador.



La Aldea Global

La idea de Creature Labs era comprobar hasta qué punto su tecnología de vida artificial podía alcanzar un nuevo nivel de comportamiento biológico virtual al interactuar miles de Norns a través de Internet. Los que hayan jugado a cualquiera de las tres entregas de la serie «Creatures», y más aun los fanáticos de estas mascotas virtuales, habrán deseado más de una vez "presentar" a su discípulo a los amigos o a cualquiera que presuma del grado de inteligencia artificial de su particular Norn. Pues bien, «Creatures Docking Station» es la oportunidad perfecta para presentar en sociedad mundial a nuestra mascota y comprobar cómo se desenvuelve frente a Norns de jugadores de todo el mundo.

GRATUITO

Pero el excelente planteamiento que supone la creación de una aldea global de Norns no podía estar limitado a los poseedores de «Creatures 3», por lo que esta versión online puede funcionar de forma autónoma y cualquier internauta puede acceder al apasionante mundo de «Creatures» instalando el programa incluido en nuestro CD ROM. El primer paso es registrarse en Docking Station eligiendo un nombre y una contraseña.

El siguiente paso es elegir el nombre del mundo en el que vivirá nuestro Norn, que una vez dotado de la formación básica, deberá abandonar para viajar por cientos de mundos en los que podrá seguir viviendo nuevas experiencias que aumenten su personalidad virtual. La primera vez que se juega es posible elegir entre Norns ya creados pero en estado primario de formación o bien crear uno desde cero.

VIVEN A SU AIRE

Los que ya hayan vivido en sus propias carnes los quebraderos de cabeza que provoca este juego, sabrán que los Norns son criaturas con vida autónoma, o sea que no es necesario estar siempre encima de ellos, pero sí es imprescindible alimentarlos y educarlos adecuadamente. Dicho así parece una tarea sencilla, pero nada más lejos de la realidad, puesto que tanto la clase de alimentos que ingiera como nuestra felicitación o censura de sus acciones autónomas, determinarán su salud y lo que es más importante, su personalidad, elemento clave para su interacción con el resto de Norns. Y no hay que olvidar otro, el lenguaje, pues podemos comunicarnos con nuestra mascota virtual a través de texto.

Una vez comprendida la ejecución de las tareas básicas de alimentación y proceso educativo, la interfaz de «Creatures Docking Station» no puede ser más sencilla, pues mediante un cursor con forma de mano podemos activar los iconos funcionales que accionan las máquinas de toda clase (ascensores, generadoras de alimentos, juguetes, etc.), así como interactuar sobre cada Norn.

LIMITAR MOVIMIENTOS

Los ascensores son los sistemas de comunicación que permiten a nuestras criaturas virtuales el desplazarse entre las estancias de cada nave espacial y los portales les permiten viajar a los mundos creados por otros jugadores. Podemos configurar los portales para delimitar a qué mundos podrán viajar nuestras mascotas, pues no es cuestión de dejar que nuestros queridos Norns se metan en cualquier mundo, hay que tener cierta confianza y conocimiento sobre el usuario que lo ha creado para estar tranquilos. Y para conocer al

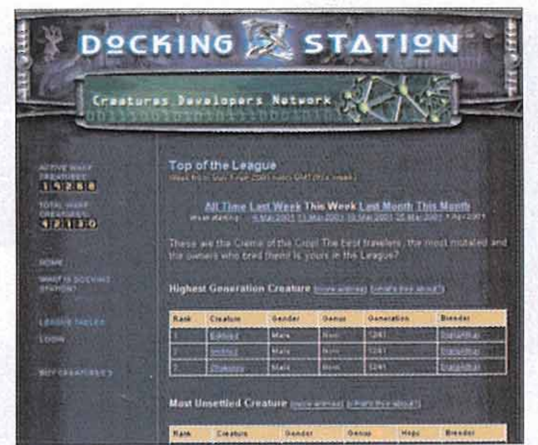


La ventana de información de cada Norn nos recuerda su estado, edad y generación.



El menú de mensajes y chateo nos permite comunicarnos con el resto de jugadores para establecer los intercambios de Norns y conocer todos los mundos que podemos abrir a nuestras mascotas virtuales.





Esta es la tabla de la liga, el objetivo es conseguir que nuestros Norns se eleven a la cabeza de la misma.

resto de los usuarios nada mejor que una eficaz estación de mensajes y chateo.

Como los Norns seguirán viviendo por su cuenta mientras no estamos conectados es importante saber dónde están cuando entramos de nuevo en «Creatures Docking Station». Para ello hay que entrar en http://ds.creatures.net, donde podremos ver en una tabla el estado actual de nuestros Norns, con su localización, edad, descripción y número de generación. En esta misma web se encuentra la tabla de la liga, puesto que nuestro objetivo final debe ser el conseguir que nuestras mascotas virtuales se encaramen a los primeros lugares de la clasificación mundial de Norns online, en la que se tienen en cuenta los días de vida, la salud, el grado de personalidad y el número de mundos visitados.

REVOLUCIONARIO

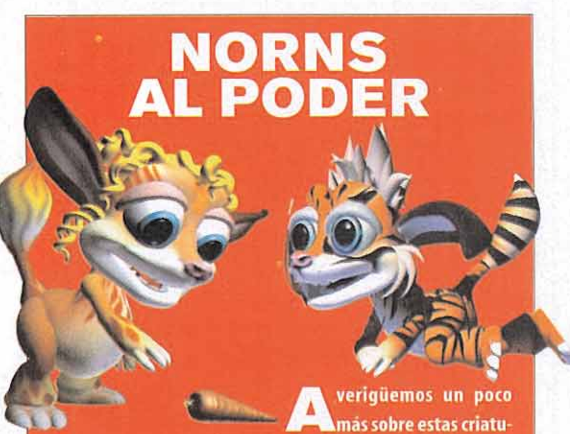
En definitiva, «Creatures Docking Station» es una genial experiencia online que abre las puertas a una nueva forma de intercambio de vida artificial inteligente. Es el sueño hecho realidad de todos los aficionados a «Creatures» y, gracias a su carácter gratuito, la plataforma ideal para enganchar a los millones de usuarios con mascotas que deseen pasar al siguiente nivel de vida artificial.

A.T.I

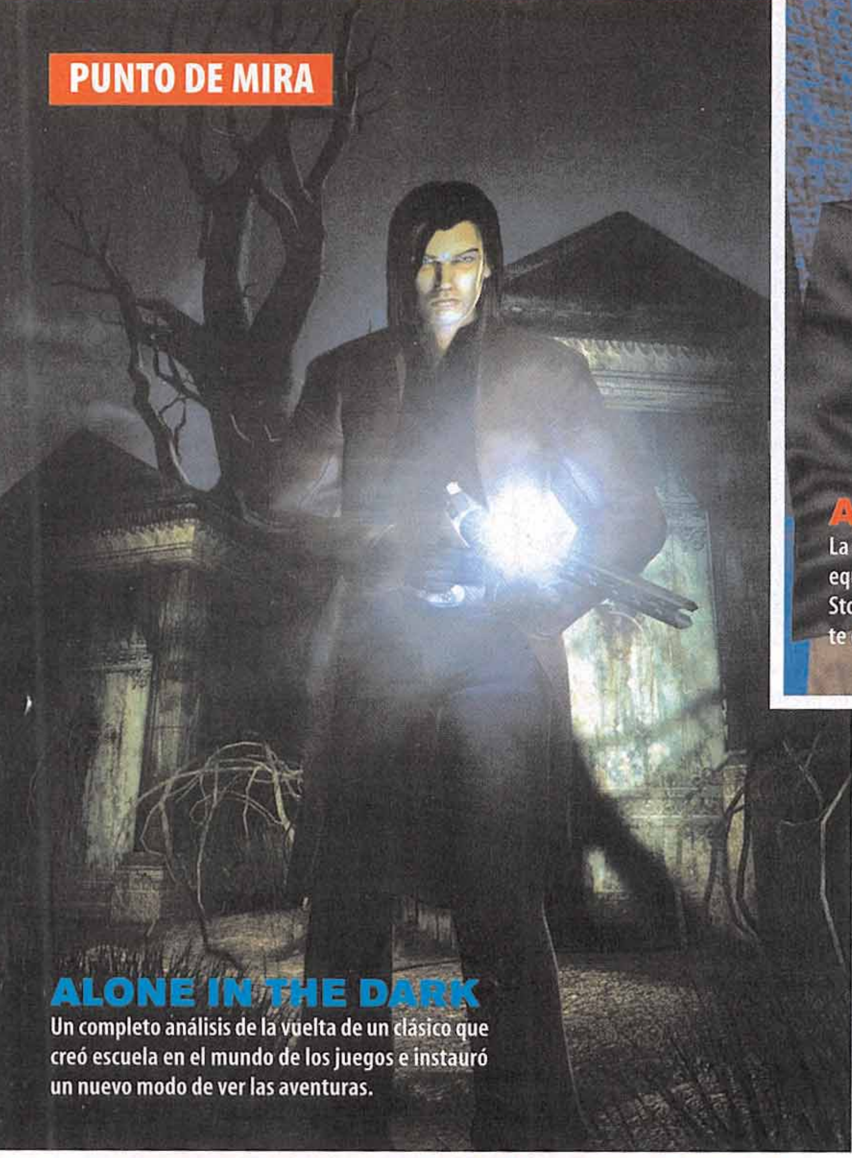


La vida artificial de los Norns se rige por uno de los sistemas de gestión más complejos que existen en la actualidad para un juego, y comprende parámetros tan sofisticados como la alimentación.

NORNS AL PODER



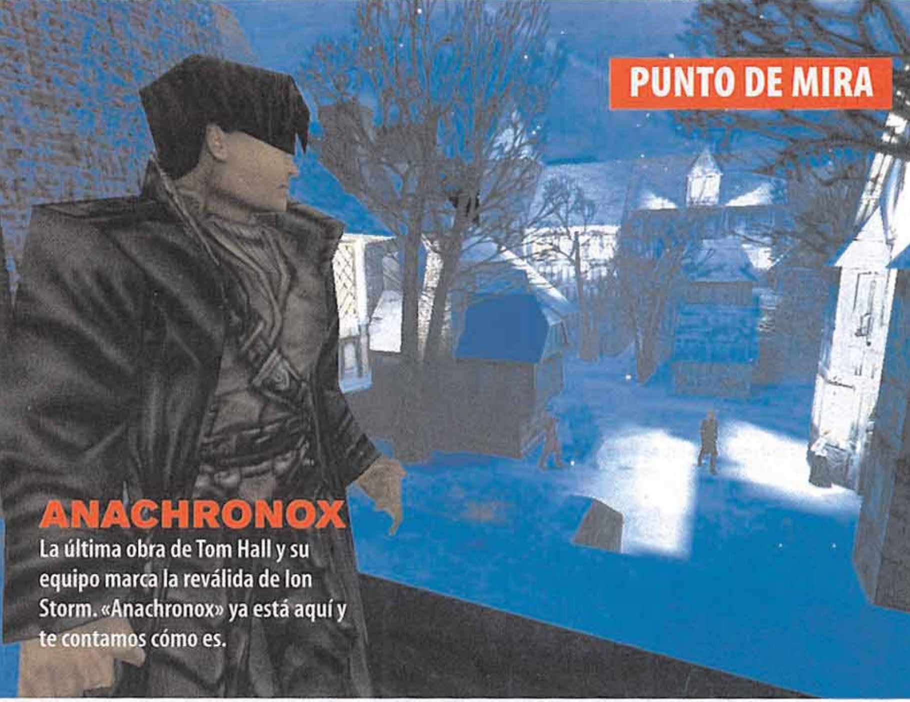
Averigüemos un poco más sobre estas criaturas, porque muchos de vosotros habréis oído hablar de ellas pero no os podéis ni imaginar la complejidad que encierra la generación de su vida artificial. Básicamente se puede decir que los Norns poseen una ADN virtual, con caracteres heredados de sus progenitores que luego pasarán a su descendencia. Asimismo, poseen un cerebro virtual con su correspondiente sistema nervioso. El primero les proporciona autonomía de comportamiento, pues buscan alimento por su cuenta, juegan o ejecutan decenas de acciones por sí mismos. El sistema nervioso les proporciona datos sobre su entorno y permite educarlos, pues podemos acariciarlos para premiar su buen comportamiento o, por el contrario, azotarlos como reprimenda. En el cerebro también se halla un estadio de estructura de lenguaje básica que nos permite comunicarnos con ellos con instrucciones sencillas. Los Norns tienen 771 genes que determinan su apariencia, su nivel de sustancias bioquímicas, sus órganos y estructuras cerebrales. La complejidad biológica de los Norns es extraordinaria, con nada menos que 213 elementos bioquímicos que determinan su salud, por lo que deberemos procurarles una dieta con el equilibrio ideal entre proteínas, minerales y grasas, cuya digestión sigue todas las reglas de la nutrición, con la aparición de enzimas, aminoácidos y glucosa. El cerebro de los Norns está compuesto por casi 1 000 neuronas interconectadas que generan el sistema sensorial necesario para que la criatura responda y actúe ante los estímulos que percibe en su entorno. Hay tres estadios en el comportamiento de un Norn. Primero, decide lo más interesante entre los ruidos y los movimientos de objetos que percibe. A continuación, compara estos estímulos con la base de conceptos aprendida con la experiencia para finalmente actuar en consecuencia dependiendo de su personalidad (agresivo, tímido, hiperactivo, etc.) y la educación que ha recibido por parte de su criador, con caricias o reprimendas y mediante la comunicación con texto. Todo esto y mucho más –sólo lo hemos descrito por encima– es generado por la tecnología CyberLife de Creature Labs, considerada como el sistema de vida artificial más complejo en un producto comercial.



PUNTO DE MIRA

ALONE IN THE DARK

Un completo análisis de la vuelta de un clásico que creó escuela en el mundo de los juegos e instauró un nuevo modo de ver las aventuras.



PUNTO DE MIRA

ANACHRONOX

La última obra de Tom Hall y su equipo marca la reválida de Ion Storm. «Anachronox» ya está aquí y te contamos cómo es.



AVANCE

SHADOWMAN 2

Vuelve el que camina entre los mundos, el guerrero vudú. Así será «Shadowman 2», la nueva bomba de Acclaim para PlayStation 2.



TALLER DE JUEGOS

SCAPEX

Segunda entrega de nuestro cursillo sobre el editor de «Sacrifice». Aprende a crear tus propios niveles.

SUPLEMENTO ESPECIAL

SOLUCIONES COMPLETAS

Guías y consejos para llegar al final de los mejores juegos del momento. No te lo pierdas.

Y, además,

todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.

SUSCRIPCIONES

OPCIÓN 1 ◂ ELIGE TU OPCIÓN ▸ OPCIÓN 2

REGALO DE 3 GUÍAS

12 NÚMEROS + 3 GUÍAS
POR SÓLO 7.800 PTAS.



GUÍAS DISPONIBLES:

- **GUÍAS NINTENDO:** números 1,2 y 4.
- **GUÍAS PLAYSTATION:** números 2,3,4+PLATINUM,5,6,7 y 8.
- **GUÍAS MICROMANÍA:** números 1,2,3 y 4.

25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS
POR SÓLO 5.850 PTAS.

SI LO PREFIERES PUEDES SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A MICROMANÍA Y RECIBIR EN CASA LOS PRÓXIMOS 12 NÚMEROS Y SUS CD-ROMS, POR SÓLO 5.850 PTAS. (EN LUGAR DE LAS 7.800 HABITUALES).

¡PAGA 9 Y RECIBE 12!

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15

(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



72. (650 Ptas) Commandos 2. • Egipto 2, Drácula 2, H. Metal Fakk 2 (Patas Arriba) • Alone In The Dark (Avance especial) • Nuevos mundos de fantasía en Internet (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Lo mejor del año.



73. (650 Ptas) Z Steel Soldiers. • Zeus y The Longest Journey (Patas Arriba) • XBox, Black & White (Reportaje) • Ultima Online Third Dawn (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Soluciones completas.



74. (650 Ptas) Black & White. • Homeworld Cataclysm y El Rey Arturo (Patas Arriba) • Operation Flashpoint (Avance especial) • Los mejores mods para los juegos de acción (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial: Guía completa de Blade.



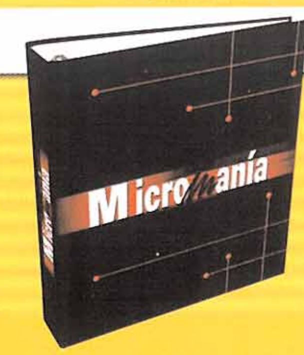
75. (650 Ptas) F1 Racing Championship. • Guías completas de Sacrifice y Oni (Patas Arriba) • Torrente, el juego (Avance especial) • Crea los mejores personajes para Baldur's Gate II (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial: Soluciones completas.

TAPAS



POR SÓLO 950 PTAS.
¡PIDE UNAS TAPAS!

◂ **NUEVO SISTEMA MÁS PRÁCTICO.**



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14h y de 15 a 18h, viernes de 9 a 15h)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Ofertas válidas hasta agotar existencias o publicación de ofertas sustitutivas. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar estas ofertas sin previo aviso.



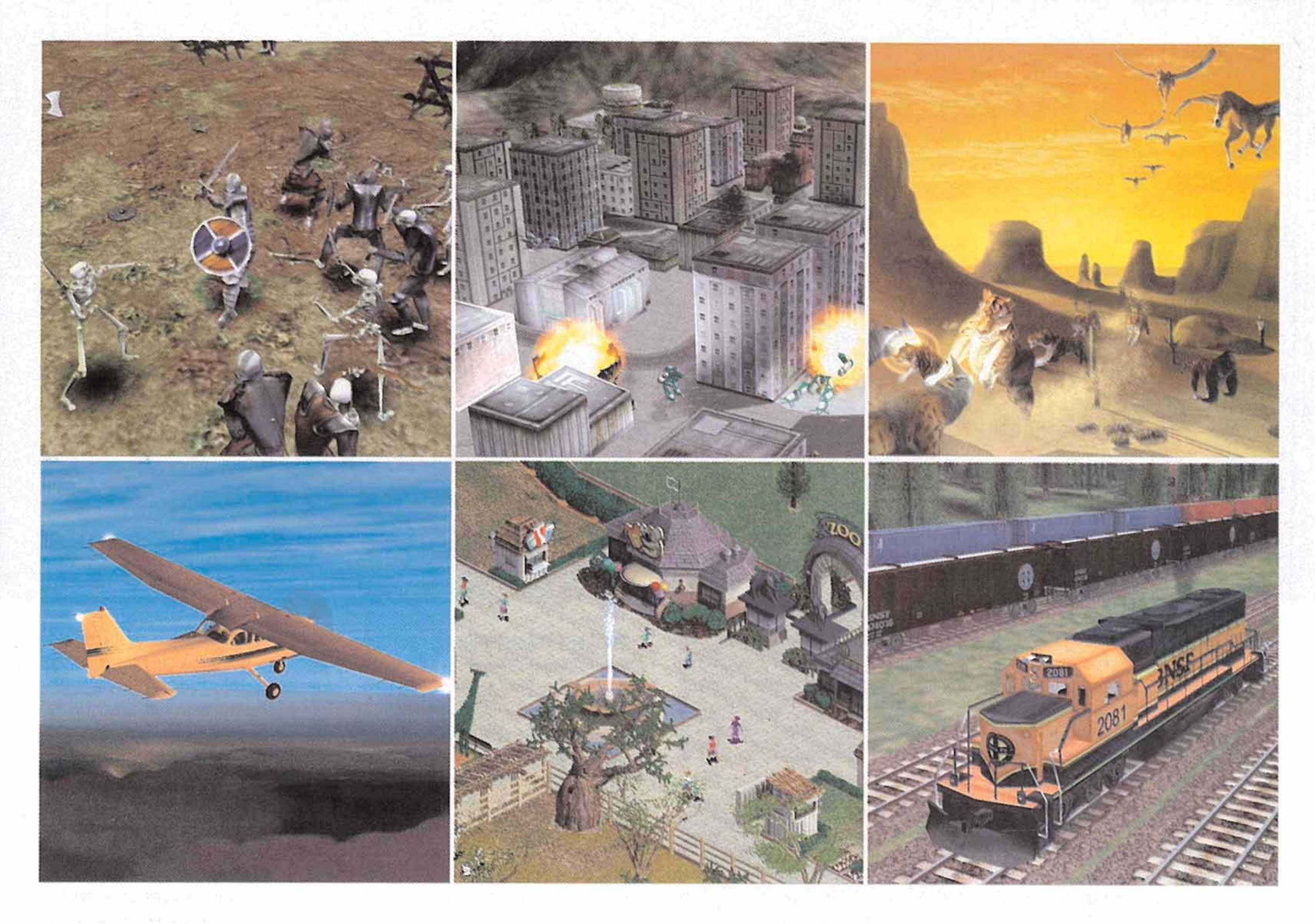
LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
MicroManía
Sólo para adictos
www.hobbypress.es/MICROMANIA
Número 76 - SUPLEMENTO ESPECIAL
GAMESTOCK 2001
ASÍ SON TODAS LAS NOVEDADES
DE MICROSOFT EN PC Y XBOX

SUMARIO

EL NUEVO PUNTO DE PARTIDA

Desde hace tres, Microsoft ha adquirido la sana costumbre de presenta todos los años sus novedades, en lo que concierne a videojuegos, para cada temporada unas semanas antes de que dé comienzo la feria más importante del sector, el E3.
Sin embargo, algo distinguirá a la edición del 2001 frente a cualquiera de las anteriores; por primera vez se ha llegado a contemplar una aproximación real a lo que serán los juegos de Xbox, en versiones jugables, aunque aún muy primitivas y a una supuesta enorme distancia de lo que serán estos títulos en sus versiones finales.
Pero si bien Xbox se convierte, con todo merecimiento, en el nuevo "niño mimado" de Microsoft, los juegos para compatibles no pasaron, desde luego, desapercibidos.
Desde una óptica global, Microsoft contempla, en palabras de Ed Fries, vicepresidente de desarrollo de videojuegos, este momento como el verdadero punto de partida de la industria, con el objetivo de hacer de los juegos un mercado que llegue a compararse al del cine o la música, en términos de alcanzar masivamente al consumidor. Y, para ello, diseño, tecnología y competencia se convierten en algunos de los puntos críticos a tener en cuenta en esta carrera por el futuro.
En cualquier caso, este futuro, a medio plazo, toma forma en los juegos presentados en Gamestock 2001, cuya aparición se hará realidad entre este año y el que viene. Y, para conocerlos un poco más, sólo tenéis que hojear las siguientes páginas.

CALIDAD
EN LOS COMPATIBLES



Aunque la estrella de Gamestock 2001 fue Xbox, y el número de los títulos para PC se vio mermado en comparación a lo visto en ediciones anteriores, no se puede comentar lo mismo sobre la calidad que los juegos para PC parecían mostrar, a priori.

Entre los más variados géneros, aunque con la simulación y la estrategia como los dos grandes baluartes de la compañía, se impuso, sin embargo, uno en el que parece que Microsoft no se había aventurado con fortuna alguna hasta la fecha: el rol. «Dungeon Siege» se cuenta entre esos juegos que atrapan y cautivan desde el primer momento. No cuenta con la tradición de un «Flight Simulator», ni se apoya en una licencia tan sabrosa como Battletech, como ocurre con «Mech Commander 2», pero el buen hacer de Gas Powered Games lo ha convertido, sin duda, en el juego de PC más atractivo de cuantos se vieron en el cuartel general de Microsoft.

En cualquier caso, y aunque este título se pueda convertir en la insignia de la compañía para el futuro más inmediato, no se pueden dejar de lado el resto de juegos presentados, como «Sigma», «Train Simulator» o «Mech Commander 2». Así es el futuro de los juegos para PC a corto plazo, según Microsoft.

DUNGEON SIEGE

· GAS POWERED GAMES · JDR/ACCIÓN



Si hubiera que poner un ejemplo de la cada vez más común "convergencia" de géneros en un solo producto, «Dungeon Siege» sería la elección adecuada.

La intención de Gas Powered Games es coger lo más inmediato de los arquetipos del rol, desde la ambientación, la magia, el control directo sobre un grupo de personajes y la épica, y combinarlo con una acción continua, en forma de combates y batallas, aportando además leves toques de aventura. Sin embargo, «Dungeon Siege» pretende ir mucho más allá, en palabras de sus creadores, de un juego de rol más.

La intención básica de «Dungeon Siege» es sumergir al jugador en un mundo de fantasía en que todo lo que le rodea, de manera continua, invite a avanzar sin la necesidad imperiosa de tener que examinar hasta el más pequeño detalle. En otras palabras, lo que pretende Gas Powered Games es crear un juego que ofrezca libertad suficiente para jugarlo y acabarlo, según las propias exigencias del usuario. ¿Algo extraño? La verdad es que sí. La idea apunta metas ambiciosas, desde luego, aunque queda la duda por comprobar cómo se va a poder aplicar ese concepto en la versión final del juego.

Sí está claro, por lo que se ha podido ver, que en el apartado técnico «Dungeon Siege» está preparado para ser espectacular. No sólo por la multitud de efectos visuales de los que se está dotando al juego, sino también por el detalle que es capaz de generar y gestionar el motor 3D del mismo. Cada escenario, interior o exterior, está pensado para crear una ambientación magistral. En los calabozos, por supuesto una parte fundamental del juego, los efectos de iluminación y sonido tienen mucho que ver. Además, tanto el diseño de los personajes como la peculiar concepción de la acción del juego, dejando esa libertad mencionada de explorar o no determinadas partes, pudiendo avanzar en cualquier caso, también aporta un toque distintivo y original.

Por otro lado, nos encontraremos con los escenarios situados en exteriores, en los que el clima será una parte fundamental. Según el lugar del universo de «Dungeon Siege» en que nos encontremos, la nieve, la lluvia, la niebla, etc. se convertirán en un ingrediente fundamental del juego, al que se asociarán, también, los distintos enemigos y personajes que pueblen cada sitio concreto.

Pero antes se ha mencionado un aspecto básico: el grupo de personajes. «Dungeon Siege» es un título que, también aquí, pretende dar la libertad más amplia al jugador. Dado que se hace especial hincapié en la acción y el combate, la configuración del grupo manejado por el jugador, que comenzará con un héroe y podrá llegar a un máximo de ocho simultáneos, podrá basarse en cualquier tipo de personajes, sin especial relevancia en mantener un equilibrio entre diferentes gremios o clases, ya que además la curva de aprendizaje del juego, las habilidades de cada personaje y las múltiples posibilidades de enfrentamiento que Gas Powered Games asegura que el juego tendrá, no forzarán las decisiones de manera drástica. Hay que hacer notar también que en el control del grupo entrará en juego otro detalle que, pese a no mostrarse decisivo, sí favorecerá la victoria en algunas circunstancias: las formaciones. Entra aquí, pues, un ligero componente táctico que, pese a no ser definitivo, sí ayudará en ocasiones.

Finalmente, Gas Powered Games quiere hacer de «Dungeon Siege» sólo el comienzo de algo más grande, pues el juego incluirá un completo editor para colmar las ansias de aquellos que gustan de hacerse un mundo a sus anchas y compartirlo con amigos. Y es que el multijugador también tendrá un peso específico en «Dungeon Siege»; hasta ocho jugadores en red local.

Un título que promete muchísimo y al que habrá que seguir muy de cerca.

GAS POWERED GAMES

Detrás de Gas Powered Games, estudio fundado en 1998, se encuentra Chris Taylor, antiguo integrante de Cavedog y responsable de, entre otros, el estupendo «Total Annihilation». Tras el declive de Cavedog, Taylor fundó su nuevo estudio, que actualmente cuenta con 22 integrantes, con la idea de reunir el talento suficiente como para crear juegos originales, innovadores y grandiosos. «Dungeon Siege», que ya lleva casi tres años en desarrollo, parece ajustarse perfectamente a esas metas. A finales de año, probablemente, podremos ver los resultados finales de la producción.

MECH COMMANDER 2

· FASA INTERACTIVE · ESTRATEGIA/ACCIÓN

Con «MechWarrior 4» ya en la calle, la siguiente propuesta de FASA Interactive de cara a los próximos meses se centra en la continuación de «Mech Commander», título que dejó un excelente sabor de boca en su aparición.

Ahora, sin embargo, se ha "lavado la cara" al juego original, entrando de lleno en un entorno 3D, a diferencia de «Mech Commander». Según explicó Mitch Gitelman, productor del juego, no se debe tan sólo a un aspecto estético, sino que se está pretendiendo reforzar todo el componente estratégico y táctico, tomando para ello el escenario como un elemento decisivo en las batallas de los Mechs. Los ataques desde posiciones elevadas tendrán un efecto mucho más claro sobre los Mechs enemigos, así como sobre sus infraestructuras.

«Mech Commander 2» pretende también reforzar el apartado de definición y "personalidad" de los diferentes Mechs, con habilidades, armamentos y potencial mucho más marcados, para lo que se ha ahondado en un detalle tan curioso como el entrenamiento específico de pilotos para cada uno de los gigantescos robots. De este modo, se pretende que las funciones de las unidades queden también mucho más claras, pues al manejar grupos en los que es posible controlar hasta 16 robots distintos, conviene tener muy pensadas las prioridades en defensa y ataque.

Otra de las atractivas novedades que se están trabajando en «Mech Commander 2» es la posibilidad y, por añadidura, obligación, de contar con los recursos del enemigo para usarlos en nuestro favor. El jugador se verá en la tesitura de recoger piezas de los Mechs enemigos destruidos para reparar sus propios robots, amén de poder ocupar los robots enemigos y pasarlos a nuestro bando, una vez hayan sido derrotados y convenientemente reparados, si se da la posibilidad, o usarlos con el deterioro recibido, si no existen piezas de repuesto. Otro tanto ocurrirá con edificios e infraestructuras. Si no se destruyen, deberán ser ocupadas por el jugador para aumentar el potencial del equipo que se controle.

FASA INTERACTIVE

El paso del mundo del tablero al ordenador se produjo de forma envidiable para FASA y el universo Battletech, que con los distintos títulos de «MechWarrior» y, posteriormente, con «Mech Commander», han sabido adaptarse a las mil maravillas a las nuevas tecnologías. Mitch Gitelman, productor de «Mech Commander 2», además, ha sido uno de los máximos responsables en esta transición. Ya intervino en la producción de «Mech Commander» así como en el último «MechWarrior» y, por añadidura, también estuvo involucrado en lo que finalmente sería «Crimson Skies». Gitelman será también uno de los principales responsables de lo que, desde ahora, se llamará Microsoft FASA Studios, tras la completa adquisición del estudio por parte de la compañía de Bill Gates. Así que habrá que asumir que tendremos Battletech para rato en nuestros ordenadores.

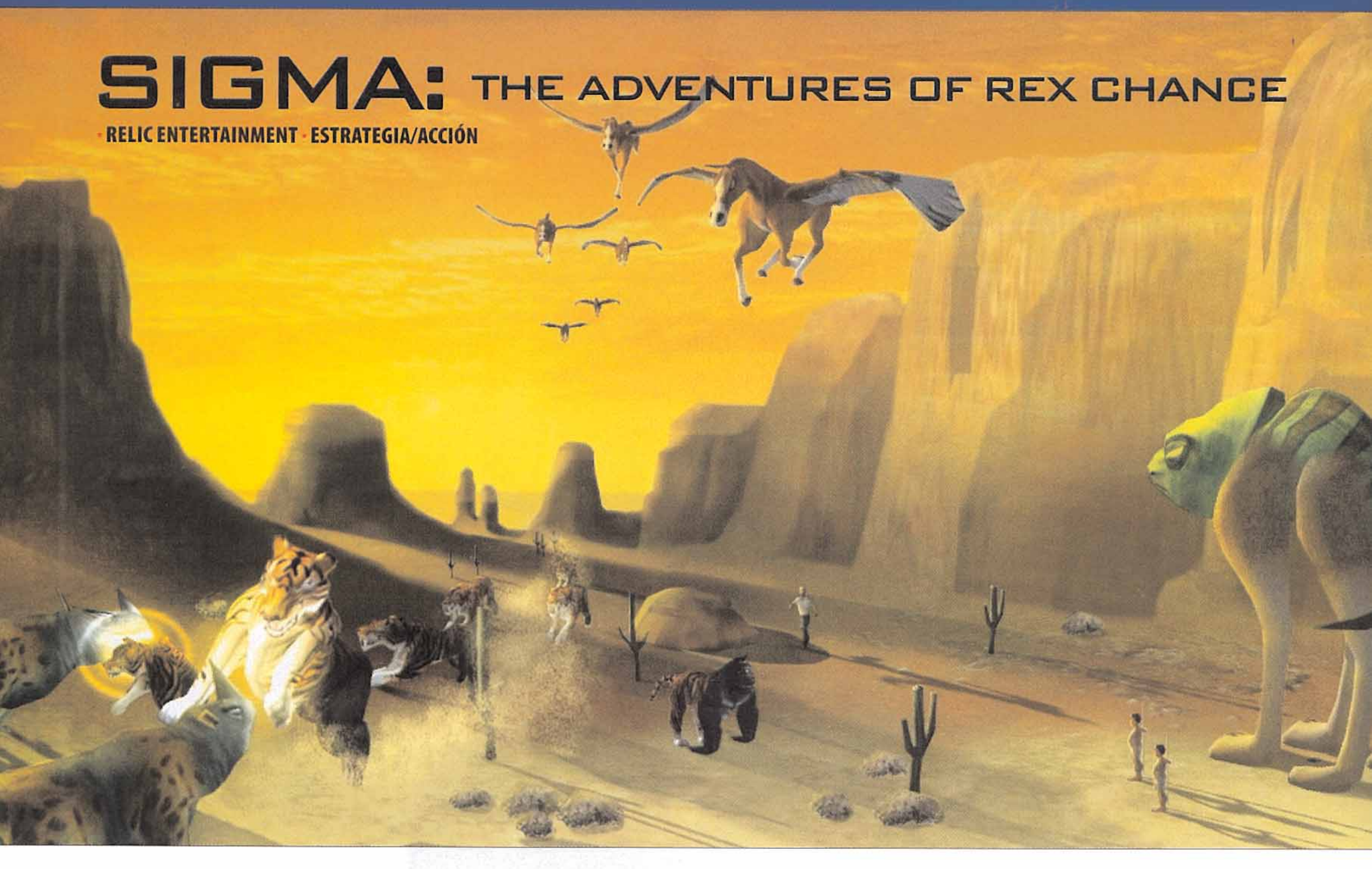


Todo esto se producirá en escenarios de lo más diverso, en los que el motor 3D del juego pondrá a prueba todas las posibilidades que promete FASA en la versión final, haciendo un especial uso de diversas características en el transcurso de la acción, como zooms, cámaras espía, etc. que afectarán así a la jugabilidad. Por otro lado, todo en los escenarios de «Mech Commander 2» se está diseñando para ser interactivo y susceptible de modificación y destrucción. Edificios, árboles, muros... estarán a disposición del usuario para usarlos en su favor, según el terreno en que nos desenvolvamos, o para evitar que el enemigo haga lo propio. Por tanto, un entorno urbano puede quedar completamente arrasado tras una batalla, o un bosque calcinado de arriba abajo.

Al igual que ocurre con «Dungeon Siege», FASA planea lanzar con el juego una versión completa del editor usado para la creación de «Mech Commander 2», de modo que se permita al usuario modificar niveles ya diseñados o bien crear los suyos propios. Además, se planea que estos niveles no ocupen demasiado, una vez finalizados, para así poderlos cambiar y descargar a través de Internet, de modo que se pueda crear, en la práctica, un juego casi nuevo. Por supuesto, «Mech Commander 2» no deja de lado la opción multiusuario, casi una razón de ser para un juego de este tipo, y tanto en red local como a través de Internet existirá la posibilidad de combatir con oponente humanos. «Mech Commander 2» es un título que satisfará, casi seguro, tanto a aquellos que disfrutaron del original como a los nuevos usuarios.

SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE

· RELIC ENTERTAINMENT · ESTRATEGIA/ACCIÓN



Enfrentarse a «Sigma», la nueva producción de Relic, pone al observador en esa extraña posición en la que uno se da cuenta de que está contemplando algo ciertamente original, bastante innovador tanto en la forma como en el fondo, pero donde queda ese regusto extraño por el que no se sabe a ciencia cierta si se acaba de ver algo que puede acabar siendo una genialidad o algo que no va a haber por donde cogerlo...

«Sigma», por otro lado, parte de un concepto relativamente simple que se puede resumir fácilmente, pero que acaba expandiéndose de forma casi incontrolable hasta donde la imaginación pueda dar de sí. La base es la estrategia, la situación temporal en que nos coloca el juego es a principios de los años treinta del siglo XX y el escenario una serie de islas aparentemente tropicales.

Pero hasta aquí llega lo "normal" que puede ofrecer «Sigma». Unas infraestructuras mínimas conllevan que toda la fuerza de la acción se sitúa en las unidades disponibles, así como las que se creen y las que... se muten y combinen. Sí, porque «Sigma» toma como unidades animales reales, de toda clase y condición (marinos, anfibios, terrestres, aéreos) y utiliza como piedra angular la posibilidad de mutar y combinar todos ellos, en su conjunto o sólo en partes. Los resultados pueden ser, y de hecho fueron en la demo que se hizo en Gamestock, absolutamente delirantes: seres extraños de tamaños dispares, con cabeza de simio, patas de reptil, cuello de jirafa, con ocho o más extremidades, etc. etc. Es decir, una absoluta locura del reino animal. «Sigma», además, planea tener en cuenta para la acción no sólo las casi infinitas posibilidades que se derivan de jugar despreocupadamente con la genética (o no tan despreocupadamente, puesto que se supone que hemos de usar las criaturas más refinadas en nuestro provecho) sino también la influencia del entorno, en cuanto al ecosistema. ¿Cómo se come esto? Pues con, por lo que se puede adivinar, un mucho de paciencia y de probar una y otra vez con diversos experimentos, y con un buen conocimiento de los datos básicos referidos a las habilidades de cada animal ordinario. Ciertas criaturas (y las que se deriven de ellas, por tanto) reaccionan de distintos modos a la flora y el clima imperantes en cada isla. Por lo tanto en ocasiones la agilidad, la velocidad, o cualquier otra característica, se impondrá a la fuerza y viceversa. «Sigma» extenderá su acción, en el modo de un solo jugador, a lo largo de más de quince campañas en 14 islas distintas. El objetivo final será acabar con el poder de un extraño villano que planea dominar el mundo usando, precisamente, la genética como arma, por lo que no habrá más remedio que usar sus mismas artimañas contra él.

Es importante hacer referencia a la experiencia acumulada en el modo de un jugador, puesto que sólo el completo conocimiento de las posibilidades de la genética permitirá al usuario enfrentarse con las partidas multijugador de forma efectiva. Éstas se basarán, sobre todo, en el combate directo, y no contar con las criaturas adecuadas, según el terreno y la fuerza de los oponentes, pueden dar al traste con cualquier posibilidad de victoria.

«Sigma» promete, apunta maneras y tiene visos de ser un título, cuando menos, de lo más atractivo. Eso sí, habrá que esperar y ver si su evolución se ajusta a lo que Relic ha asegurado para el juego.

RELIC ENTERTAINMENT

Aunque Relic es un estudio relativamente joven, que se dio a conocer, y de qué forma, con el estupendo «Homeworld», Alex Garden, productor y jefe de desarrollo de «Sigma» no es, precisamente, un novato. Lleva tres lustros trabajando en la industria, y ha formado parte de compañías como Electronic Arts, Radical Entertainment o Sierra, antes de entrar a colaborar con Microsoft con este proyecto.

Aunque «Sigma» se aleja radicalmente de «Homeworld», en su forma, parte de la esencia que dio vida al primer juego de Relic sigue latente en esta nueva producción. Un concepto relativamente simple que se desarrolla, en muchas ocasiones, a voluntad del jugador. Si todas las previsiones de Relic se cumplen, «Sigma» podrá ser considerado como un título rompedor, como lo fue «Homeworld». Aunque, según Garden, espera que el éxito comercial de «Sigma» sea algo mayor que el de aquel.

FLIGHT SIMULATOR 2002

· MICROSOFT · SIMULADOR DE VUELO



Veinte años de experiencia en el desarrollo de simuladores de vuelo, según Darryl Saunders, el encargado de presentar «Flight Simulatior 2002» en Gamestock, aseguran que la nueva versión del juego más veterano de Microsoft será tan real como la vida misma.

En muchos aspectos, hay que reconocer que Saunders, a tenor de lo visto en las oficinas de la compañía, puede tener razón. Además, Microsoft ha echado el resto para que la edición 2002 de su simulador resulte tan atractiva visualmente como realista. El desarrollo de un nuevo motor para la generación del terreno, en combinación con el motor gráfico 3D que se usó en «Combat Flight Simulator 2», ofrece un aspecto inicial realmente fabuloso. Pero es sólo la punta del iceberg, según Microsoft.



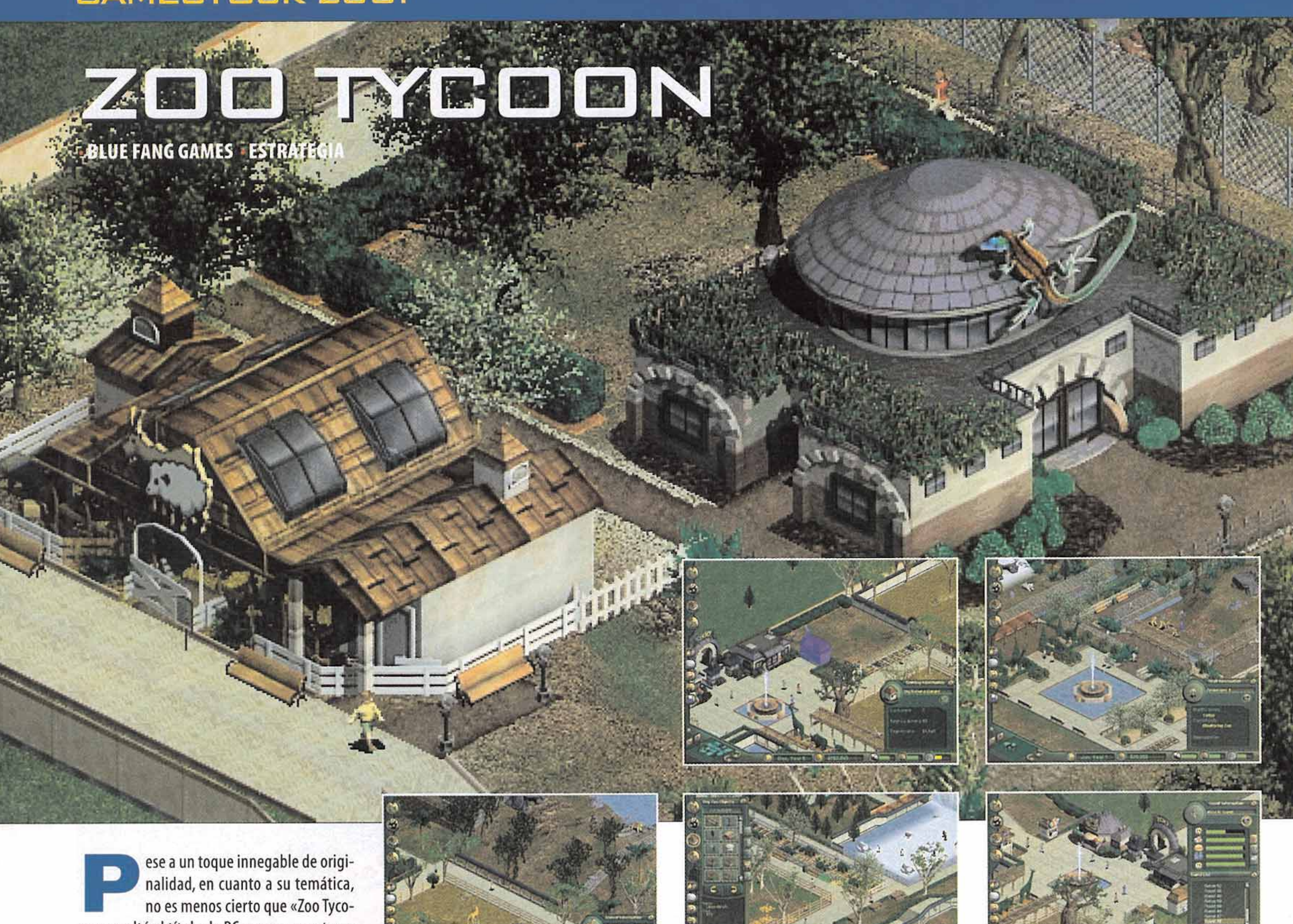
El estudio encargado del diseño y desarrollo de «FS 2002» promete que esta versión será revolucionaria, y para conseguirlo se han preocupado de algunos aspectos que, hasta la fecha, no se habían contemplado y que están siendo preparados sobre todo en aras del realismo, no tanto del vuelo en sí, como de las condiciones que lo rodean.

Para empezar, esta versión incluirá por defecto el aeroplano que los usuarios han estado demandando con más fuerza: el Boeing 747-400 Jumbo. La recreación de este gigante del aire es casi perfecta, y hasta el movimiento de despliegue y recogida del tren de aterrizaje se ha calcado del modelo real (por no hablar de otros detalles más espectaculares como el sonido de los motores). Pero no es la única novedad. Ultraligeros y modelos de vuelo sin motor, no disponibles hasta ahora, se incluirán también en «Flight Simulator 2002» y, lo que es más importante, todos y cada uno de los aviones disponibles en el juego mostrarán un considerable remozado visual en sus interiores. Todas las cabinas se han construido en 3D en su totalidad, con todos los instrumentos de vuelo operativos en tiempo real. Eso sí, será necesario disponer de una tarjeta aceleradora para su correcto funcionamiento. Y si, en lo visual, «FS 2002» promete romper todas las barreras establecidas por su antecesor, es en las condiciones de vuelo donde realmente se produce el gran salto. La piedra de toque de esta versión residirá en su sistema interactivo de control de tráfico aéreo, donde los permisos de despegue, aterrizaje, aproximación, vuelo instrumental, etc. se realizará mediante peticiones a través de menús, a las distintas torres de control, con respuesta verbal de los controladores. Así, se podrán dar casos como en la realidad, en que una maniobra no autorizada pueda provocar que se aborte un aterrizaje o un despegue, con el consiguiente caos en el tráfico y con aviones a punto de sufrir accidentes por culpa de haber desoído una orden del controlador. «Flight Simulator 2002» combinará esta experiencia con una IA que creará, en tiempo real, tráfico en las cercanías y alrededores de los distintos aeropuertos incluidos. Por otro lado, y a este respecto, el estudio de desarrollo asegura que en el juego se encontrarán todos y cada uno de los aeropuertos comerciales existentes en todo el mundo... ¿Imposible? Según afirman, no.

Pero, para los más exigentes que no se conforman sólo con volar, Saunders comentó que la versión profesional del juego ofrecerá una opción especial de instrucción para partidas multiusuario, así como herramientas para edición y modificación de objetos, terrenos y sistemas de vuelo, de modo que los más sibaritas de la simulación puedan disfrutar de todo aquello que se les pase por la imaginación. Más, parece que no se puede pedir.

ZOO TYCOON

BLUE FANG GAMES · ESTRATEGIA



Pese a un toque innegable de originalidad, en cuanto a su temática, no es menos cierto que «Zoo Tycoon» resultó el título de PC menos espectacular de cuantos se presentaron en Gamestock 2001, pese a un cierto halo de injusticia que se pueda desprender de esta afirmación.
Desarrollado por Blue Fang Games, «Zoo Tycoon» entra de lleno en la categoría de estrategia heredera del espíritu «Sim City», seguido con posterioridad por multitud de títulos, algunos con más gloria que otros. Quizá el juego que más se pueda acercar al estilo que «Zoo Tycoon» pretende desarrollar, en los meses de producción que le quedan aún por delante, sea «Theme Park».
Y es que de nuevo la creación y gestión de un entorno de esparcimiento se convierte en protagonista, con la salvedad de que, ahora, nuestras "atracciones" estarán vivas y habrá que cuidarlas y responsabilizarse de ellas, tanto o más que de la buena marcha del zoológico y la satisfacción de los visitantes.
Quizá el reto de hacer que los animales en cautividad se aclimaten a su entorno y sean capaces de sobrevivir sea el mayor que «Zoo Tycoon» ofrece, mucho más que el de la búsqueda del éxito medido en términos económicos. La IA que Blue Fang está trabajando para este propósito pretende ofrecer reacciones lo más naturales posibles a esa situación, entrando de este modo en un terreno que no se ha contemplado antes en un juego de estas características.
En todo caso, la idea del juego tampoco es convertirse en un complejo sistema de simulación de vida. Muy al contrario, las reglas que rigen «Zoo Tycoon» pretenden ser lo más sencillas posible, de modo que cualquier usuario, novato o no en estas lides, sea capaz de hacerse con el juego rápidamente y sin muchos problemas. Los distintos desafíos planteados por «Zoo Tycoon» ofrecerán una curva de aprendizaje progresiva y bien regulada, donde los tutoriales tendrán mucho que decir. Además, el diseño de juego se estructura en dos grandes áreas, pudiendo abordar la construcción y gestión del zoo sin ningún tipo de límites ni objetivos, salvo el de convertirlo en un gran recinto, en toda la extensión de la palabra, o bien en forma de "campaña", donde se deberán cumplir una serie de metas establecidas, cuya dificultad aumentará progresivamente a medida que la acción se vaya desarrollando a lo largo de las distintas misiones.
La construcción de nuestro zoo se basará en una serie de recursos definidos, que irán desde los mínimos, para abrir el parque, hasta un máximo de 40 animales distintos, 60 hábitats específicos y cuarenta materiales diferentes. A medida que vayamos mejorando y superando desafíos, se irán abriendo los distintos campos hasta completar el total, que se irá definiendo por las preferencias del público que visite nuestro bestiario. La combinación de todos estos elementos puede llevar, finalmente, a conseguir una gran variedad de parques muy distintos entre sí.
En resumen, parece que «Zoo Tycoon» abunda en muchos conceptos muy conocidos a estas alturas aunque aportando la originalidad de la temática, que parece ser su punto más destacable en un género que muchos ya dominan, y que encantará a sus seguidores pero que, quizá, no resulte tan llamativo para otro sector de usuarios, menos fieles al género. Sólo el tiempo y las diferencias que la versión final del juego marque con otros títulos del mismo género, decidirán el éxito de un programa como «Zoo Tycoon».

BLUE FANG GAMES

Fundado por dos antiguos componentes de Papyrus, Adam Levesque y John Wheeler, y afincado en Boston, Blue Fang es un estudio de desarrollo bastante joven. Desde Julio de 1998 se dedican de lleno al desarrollo de «Zoo Tycoon», un título muy alejado del estilo que hizo famosos a sus fundadores, responsables de la saga «Nascar Racing», entre otros juegos. Actualmente su juventud se corresponde con su tamaño, puesto que Blue Fang es en la práctica una compañía muy pequeña, aunque reúne un talento y experiencia nada desdeñable en el sector. «Zoo Tycoon» puede ser el título que les de a conocer al gran público y les abra las puertas de nuevos desarrollos, posiblemente continuando bajo la tutela de Microsoft. Sería interesante ver si un título como éste podría llegar a cuajar en el mundo de las consolas...

TRAIN SIMULATOR

· MICROSOFT · SIMULADOR

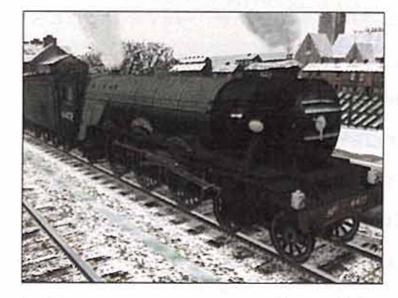
Sorprendente es lo más apropiado que se puede decir de «Train Simulator», un título sobre el que Microsoft ya desveló algunos datos antes de la celebración de Gamestock, pero que hasta ese momento no se había contemplado en toda su realidad.

Es curioso, además, comprobar que «Train Simulator» es un representante del género en toda su pureza. Aquí no hay partes estratégicas, de acción, de planificación... a no ser, claro, el cumplir cuidadosamente con los horarios marcados por cada tipo de tren y para cada viaje concreto. «Train Simulator» es tan simple, y tan complejo, como conducir un tren auténtico.

Sin embargo, no todo se limita a situarse en un asiento y controlar unos cuantos pulsadores. La experiencia de la conducción es real, hasta el límite. O al menos eso asegura Microsoft. Para ofrecer la variedad adecuada en cuanto a los protagonistas auténticos, los trenes, la compañía ha realizado un exhaustivo recorrido histórico por el mundo del ferrocarril, recreando trenes de todas las épocas y tecnologías, desde los más modernos trenes bala hasta las locomotoras de vapor más aparatosas, en las que, como se afirmaba durante la presentación, conducir el tren era más un arte que una ciencia, con múltiples válvulas que regulan presiones, salida de vapor, alimentación de la caldera, frenos, agujas, etc.







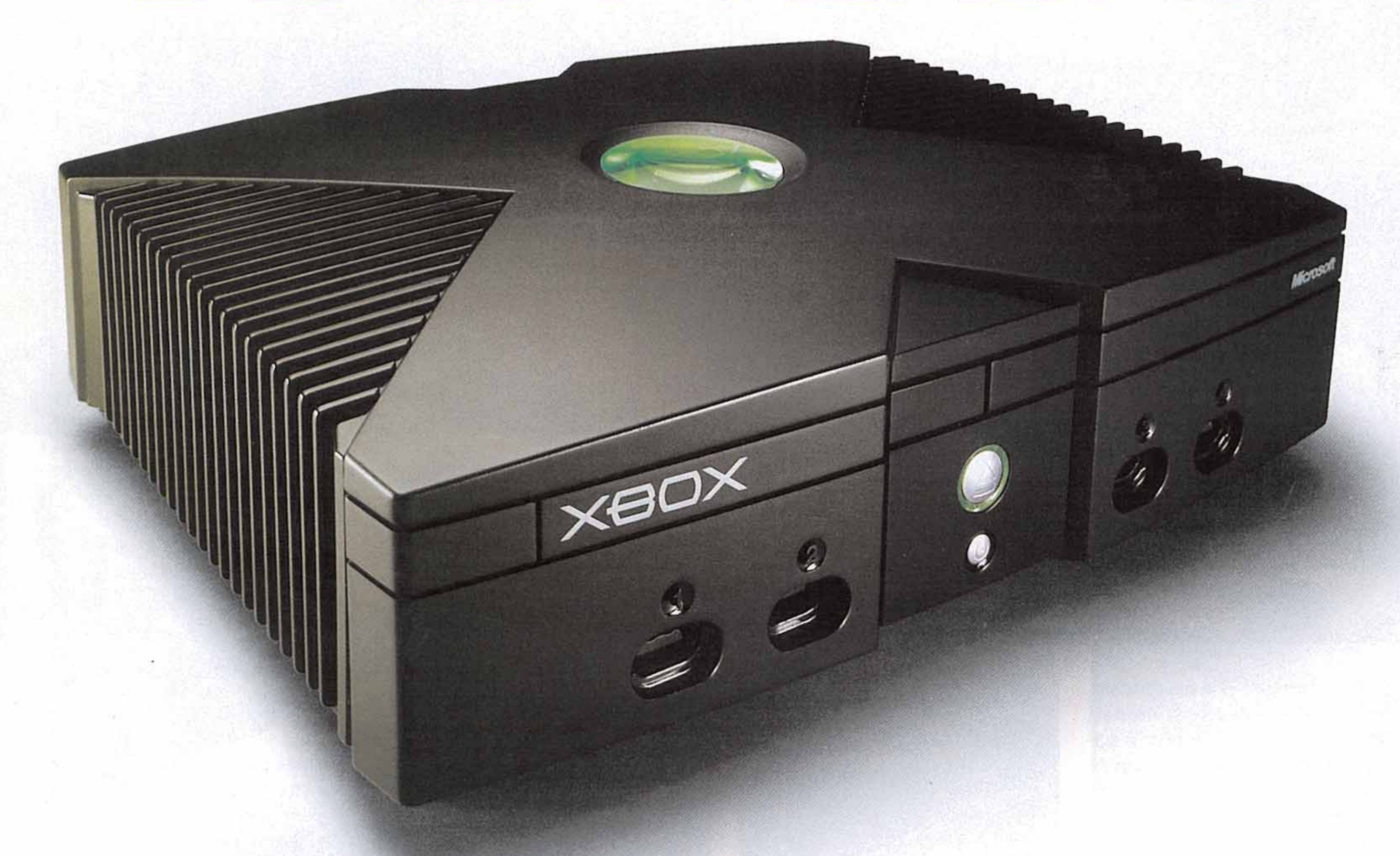
El siguiente aspecto que aporta más variedad al producto es la tremenda influencia del entorno, contemplado en su plenitud, abarcando desde la meteorología hasta el posible accidente por un defecto de la vía o una rotura de los raíles, caídas de tensión eléctrica, falta de combustible por no haber planificado bien el viaje y los tiempos, etc.

Entre las rutas y trenes más representativos que aparecerán en «Train Simulator» se encuentran al Amtrak Acela, el Orient Express, el Flying Scotsman de los años 20, los trenes bala japoneses y, como no, una buena Santa Fe de las que aún circulan por Estados Unidos, representativas sobre todo de décadas como los 60 y 70, amén de otras muchas locomotoras y vagones. Es en la representación de estos trenes, así como del entorno, donde el motor 3D muestra todo su potencial, pues hasta los más pequeños detalles interiores de los vagones están recreados con sumo cuidado. Se trata, pues, de una experiencia de juego que también es muy visual.

Quizá «Train Simulator» no sea un juego que llame a los más veteranos en cuestiones de videojuegos, pero es indudable que la originalidad del título y el cuidado y realismo puestos en su desarrollo atraerán a los cientos de miles de aficionados a los trenes, que existen en todo el mundo. ¿Quién no ha tenido, o ha querido tener, un tren eléctrico? La oferta de la compañía es así más tentadora de lo que parece en un primer momento, y si a ello le añadimos las posibilidades de sufrir cualquier percance como en la vida real, descarrilamientos incluidos, el aliciente se va haciendo mayor.

Queda por ver si realmente ese tirón que sobre el papel se antoja bastante importante se transforma después en un resultado real de interés y atractivo para el gran público, pero la idea es de lo más original visto en los últimos tiempos y la realización técnica, por lo que se enseñó en Gamestock, parece impecable. A finales de año tendremos la respuesta a todas nuestras dudas.

EL MOMENTO DE LA VERDAD



Y llegó la hora de ver la realidad de los primeros juegos de Xbox. Si bien en un par de ocasiones anteriores se habían llegado a enseñar unas demos de «Malice» y de «Munch's Oddysee», fue en Gamestock cuando por fin la prensa internacional pudo ver, disfrutar y, lo más importante, probar, las primeras versiones jugables de algunos de los lanzamientos de la consola de Microsoft.

Es cierto que, como era de esperar, la consola aún no existía en su formato definitivo, pese a que había un par de modelos del prototipo en la sala de demostraciones. Pero todas las pruebas con los juegos se llevaron a efecto sobre los SDK alpha (Software Development Kit) que, tal y como afirmó Ed Fries, máximo responsable del evento, es un hardware que se encuentra a un 25 por ciento de la potencia real de la consola, en su versión final. Y, pese a ser versiones muy primitivas en algunos casos, la primera impresión fue bastante positiva. No todos los títulos son genialidades ni juegos de nueva generación, pero algunos ejemplos, como «Munch's Oddysee» o «Halo» llaman la atención poderosamente, y no sólo por su calidad técnica, sino también por un sencillo y elegante diseño de acción, capaz de encumbrarlos a lo más alto cuando aparezcan. Todo esto, claro, no es más que una suposición ya que, a medio plazo y con un buen número de meses de desarrollo y trabajo aún por delante, queda mucho para afirmar nada sobre la calidad final de los juegos. Pero, repetimos, la primera impresión fue bastante agradable. Veamos lo que Xbox nos depara en videojuegos, de la mano de los estudios afiliados de Microsoft.

AZURIK: RISE OF PERATHIA

· ADRENIUM GAMES · ACCIÓN/AVENTURA

Quizá «Azurik» no sea un título que rompa moldes en cuanto a originalidad y concepto de juego "per se", pero es innegable que posee un atractivo visual poco habitual y que ofrece un motor 3D realmente potente, capaz de generar algunos de los escenarios más descomunales y recargados de cuantos se hayan visto en un videojuego.

«Azurik. Rise of Perathia» coloca al jugador en el papel de un aprendiz de hechicería que se ve obligado a la protección de los cuatro elementos sagrados (agua, aire, tierra y fuego) que gobiernan el equilibrio del mundo de Perathia, a punto de verse truncado por el cumplimiento de una profecía apocalíptica.

Como juego de acción y aventura, «Azurik» se perfila como un título que reúne gran parte de los tópicos del género, con multitud de enemigos de todo tipo y pelaje. Sin embargo, «Azurik» está siendo diseñado como un juego algo distinto a otros títulos similares de acción, y ciertos detalles pueden llegar a aportar un toque distintivo y novedoso.

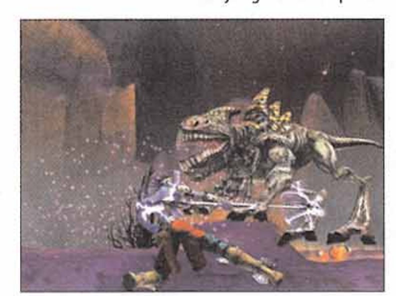
El primer aspecto por el que el juego llama la atención es el peculiar diseño de sus niveles, concebidos como mundos de grandes dimensiones que combinan a partes iguales escenarios exteriores e interiores. A diferencia de otros títulos, donde los primeros se limitan a mostrar unos paisajes más o menos despoblados y con un horizonte difuminado, «Azurik» recarga hasta la saciedad de objetos, personajes y efectos visuales, los mismos. Así, grandes cascadas, volcanes en erupción, hermosas ciudadelas y otros conjuntos ilustran de manera muy atractiva cada escena del juego. Más sorprendente resulta el hecho de que todo esto no se limita a efectos puramente decorativos, sino que son parte fundamental del juego y la interacción es bastante elevada, en todos sus aspectos. Por otra parte, «Azurik» llama la atención del jugador por su particular concepción del diseño de juego. La acción del personaje, amén de los movimientos típicos esperados, con gran profusión de plataformas y combates directos con los enemigos, utiliza otros recursos para explotar las posibilidades que depara la aventura. La magia es un componente básico, pero éste se ajusta tan sólo al uso que se le da en el arma del protagonista, un bastón capaz de conjurar los poderes de los cuatro elementos. Pero no es lo mismo usar el bastón con el poder del fuego sobre un vampiro que hacerlo sobre una hechicera.

El tercer apartado clave de «Azurik» es el uso que hace de la cámara. En todo momento, es posible cualquier perspectiva, manteniendo la imagen del personaje en tercera persona. Rotación y cambio de ángulos aportan, así, la posición más adecuada para cada situación o, simplemente, se ajusta a los gustos concretos del usuario.

«Azurik» no es rompedor en cuanto a estilo o a concepto, pero sí en su puesta en práctica y, quizá sea uno de los primeros que empiecen a explotar las posibilidades de Xbox, en el apartado visual. Todo se verá.

ADRENIUM GAMES

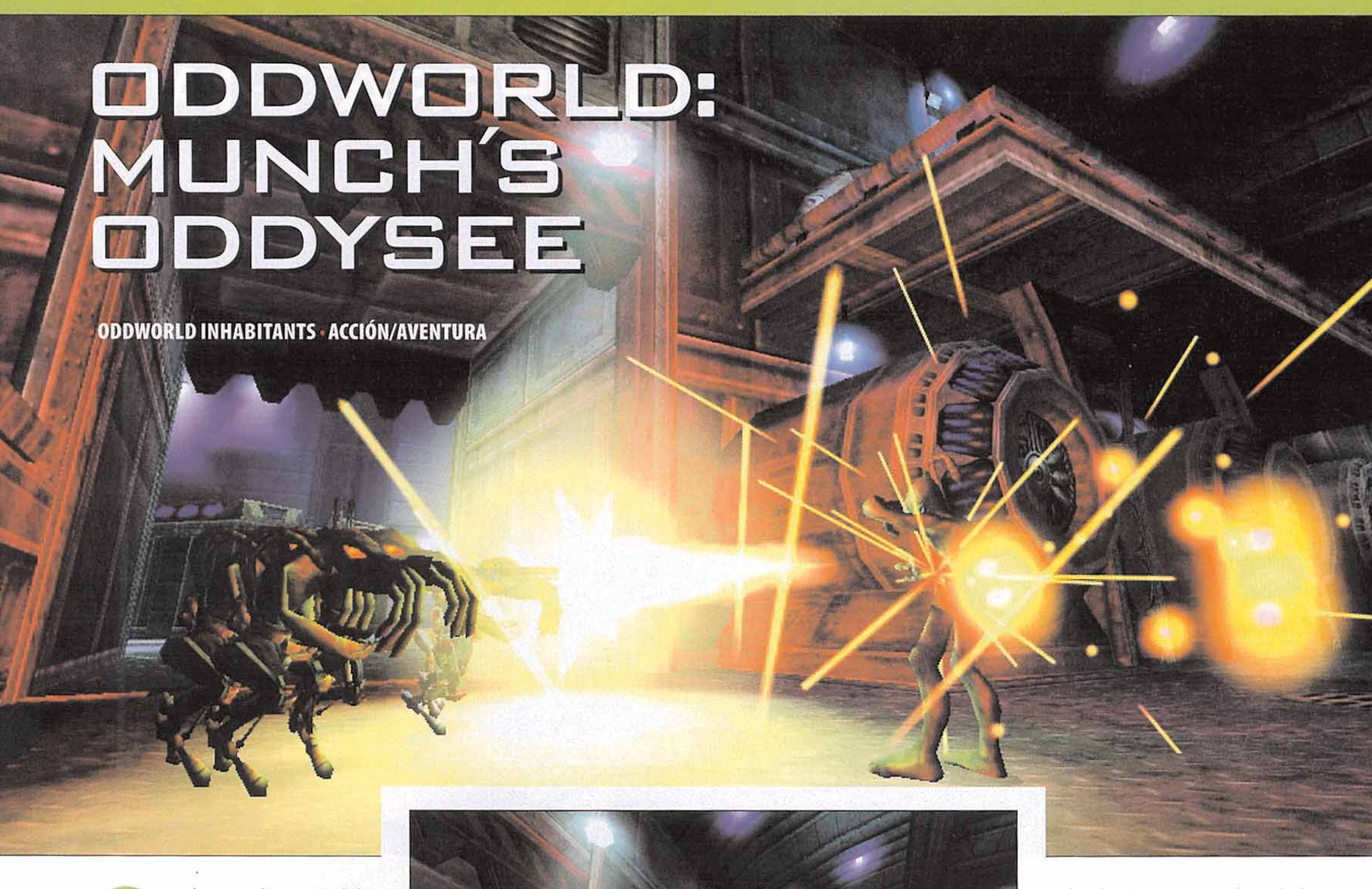
Adrenium Games es un estudio formado al amparo de Microsoft y compuesto, en su mayoría, por integrantes de la compañía que proceden de otros departamentos. Entre ellos, Matthew Stipes, diseñador principal del juego, es uno de los miembros más importantes. Stipes procede del departamento de diseño de hardware para juegos de Microsoft, algo que se deja notar en el uso que «Azurik» hace del pad de control. Entre otros, Stipes ha estado involucrado en la creación y diseño de los SideWinder, Force Feedback Pro, Freestyle y diversos volantes. Según Stipes, gran parte de la evolución del videojuego en los próximos años radicará en la tecnología usada en su desarrollo, y «Azurik» pretende convertirse en prueba de esta afirmación.





ODDWORLD: MUNCH´S ODDYSEE

ODDWORLD INHABITANTS · ACCIÓN/AVENTURA



Cuando un estudio es capaz de hacerse un nombre tan respetado como el de Oddworld en el ámbito internacional, con tan sólo dos juegos a sus espaldas, de sus nuevos proyectos sólo se pueden esperar grandes resultados. Eso es algo que Microsoft sabía muy bien y de lo que se aprovechó cuando, hace poco menos de un año, jugó sus cartas consiguiendo sacar partido de la "frustración" –en palabras de los propios miembros de Oddworld Inhabitants– que los creadores de «Abe's Oddysee» y «Abe's Exoddus» habían desarrollado cuando comenzaron a producir la tercera parte de su pentalogía para PlayStation 2.

«Munch's Oddysee» no fue el típico proyecto que, antes de su diseño y desarrollo, haya sufrido cambio alguno, ni en su estructura ni en sus pretensiones, sino que ya se mostró, funcionando sobre la consola de Sony, en la pasada edición del E3, lo que aún sorprende más. Lorne Lanning se desmarcó hace poco abundando en sus opiniones de entonces cuando Oddworld, con el juego ya en marcha, paró el proyecto y abandonó PlayStation 2 a favor de Xbox:"No se puede perder un año del desarrollo de un juego en averiguar cómo funciona la máquina sobre la que programarás, y luego adaptar tus ideas a lo que puedes o no hacer (...) El diseño estaba preparado, y lo que necesitábamos era que el hardware se adaptara a nuestra idea, y no precisamente al revés (...) y desperdiciar tanto tiempo en conseguir que algo tan simple como el "mip mapping" funcionara, en lugar de invertirlo en la creación del juego era algo que no nos podíamos permitir".

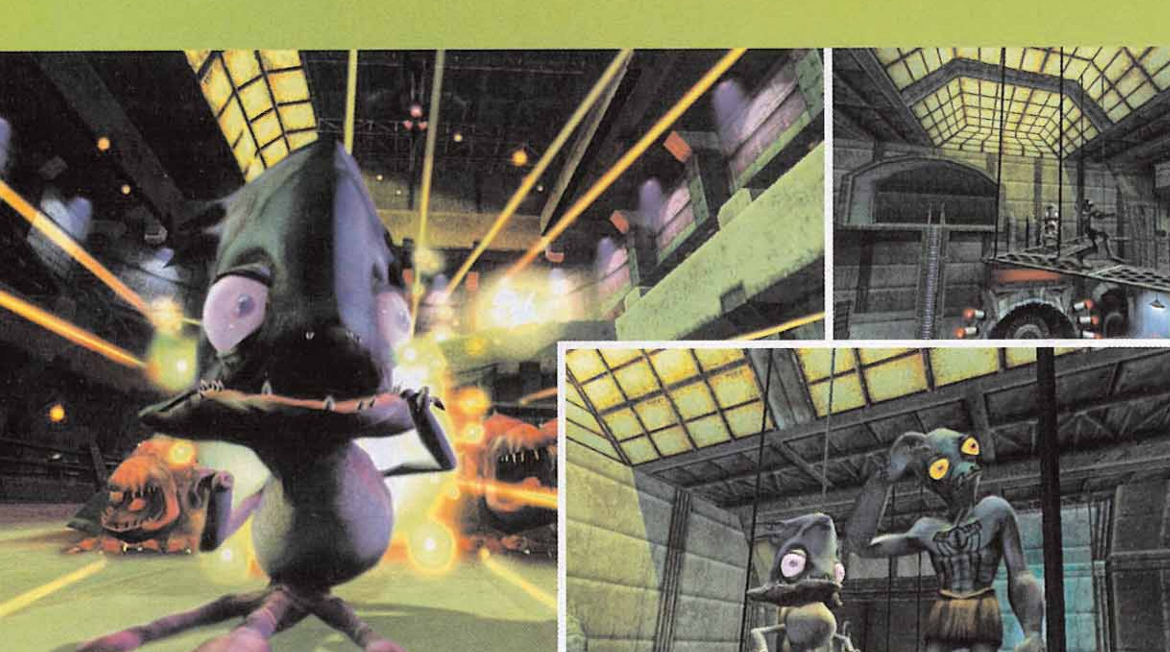
En todo caso, pueden ser cuestiones de costumbre, opinión o resultados según el tiempo invertido en el desarrollo, pero el asunto es que, como muy bien remarca Lanning, en un título como «Munch's Oddysee» el diseño es lo primordial, y se trata de una producción tan bien pensada y sorprendente que la plataforma sobre la que aparezca es lo de menos. Es el "típico" juego que salga en el formato que salga, resulta fascinante.

«Munch's Oddysee» es el salto a los universos 3D del mundo de Oddworld, habitado por esas extrañas y entrañables criaturas como son los Mudokon y, en esta nueva entrega, los Gabbit, representados por el nuevo y casi absoluto protagonista, Munch.

No creemos que sea necesario presentar, a estas alturas, lo que es Oddworld, pero sí se debe llamar la atención sobre un hecho que, cuando las primeras noticias sobre el juego comenzaron a circular, pocos esperábamos. Es conocido que Munch debía haber sido el protagonista de la segunda parte de la pentalogía, pero Oddworld Inhabitants decidió dar una nueva oportunidad a Abe tras comprobar el carisma y cariño que se tenía al personaje tras su presentación. Y lo que nadie pensaba es que Abe volviera a sumir un rol principal tras «Exoddus». Pero así será.

Munch, el Gabbit, y Abe, el Mudokon, se presentan en «Munch's Oddysee» como "pareja de hecho", y el diseño de la acción se basa en la alternancia del control sobre ambos, y la coordinación de esfuerzos y habilidades para superar los mil y un obstáculos, enemigos y puzzles que este nuevo título nos pondrá delante. El objetivo es tan alucinante como imaginarse pueda, pues todo gira en torno al pago de un rescate de alguien capturado por los grandes enemigos de nuestros protagonistas; ni más ni menos que la madre de Abe. Este argumento llevará a nuestra extraña pareja a usar ampliamente los poderes psíquicos de ambos, conocer nuevos amigos que nos ayudarán en nuestra tarea y utilizar todo tipo de grotescos vehículos para regocijo general del respetable. La perfecta coordinación de las habilidades de ambos personajes se presenta como un aspecto fundamental del diseño de «Munch's Oddysee». Abe, ya conocido por todos, puede trepar por ciertas zonas, correr y usar sus cánticos, amén de utilizar armas contra sus enemigos. Munch, por el contrario, pertenece a una especie que se desenvuelve a sus anchas en un medio acuático, pero en tierra es bastante más que torpe cuando se trata de moverse con agilidad y ra-









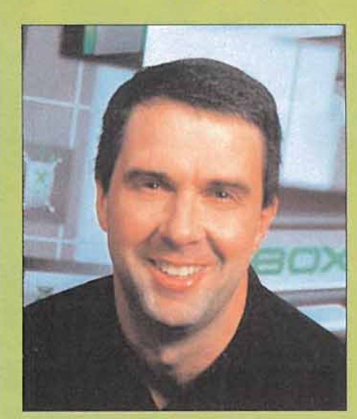


pidez; así que, además de apoyarse en Abe, cuando éste se encuentra cerca, debe apañárselas por su cuenta si está solo, manejando con gran destreza una... silla de ruedas.
Algo tan delirante, desde luego, sólo se les podía ocurrir a los chicos de Oddworld, pero es que además el modo de plasmarlo en el juego es tan alucinante que uno no puede por menos que quedarse con la boca abierta al contemplar los primeros resultados mostrados en Gamestock.
Aunque es obligatorio decir que el motor 3D de «Munch's Oddysee» ofrecerá una potencia descomunal, por detalle gráfico, velocidad y calidad visual, no todo se refiere a tecnología. El mayor acierto de Oddworld ha sido, como de costumbre, diseñar esa tecnología a favor de la jugabilidad y en beneficio del conjunto. El sistema de cámaras es perfecto para ajustarse a un título de acción y aventura como «Munch's Oddysee», no dejando nunca que defectos en la visión interfieran en el juego, y adaptándose de manera automática e inteligente a cualquier accidente del terreno.
Una de los grandes aciertos de «Munch's Oddysee» sigue siendo el tema del interfaz de usuario. Con muy pocos botones se pueden activar múltiples acciones y habilidades, lo que deriva en un aprendizaje rápido del juego y sus posibilidades, con lo que el usuario no debe preocuparse más que de resolver los desafíos que se le proponen, sin perder el tiempo peleándose con el juego hasta dominarlo mínimamente.
Y, por supuesto, debemos hablar del aspecto tecnológico. Quizá el motor 3D no sorprende, a priori, como ocurre con otros títulos en desarrollo para Xbox, pero todo está tan perfectamente ajustado a lo que se pretende conseguir, y la ambientación que se consigue con los múltiples efectos visuales es tan fascinante (escenarios que parecen repletos de vida, con multitud de elementos en movimiento, personajes deambulando de un lado a otro, efectos de luces y sombras, sistemas de partículas...) que si puede existir algún detalle que parezca ser susceptible de mejora, pasa casi desapercibido en el conjunto.
Fue bastante llamativo comprobar que, cuando Lanning hizo su demostración en Gamestock, la música y los sonidos aún no estaban implementados en el juego, aunque no fue ningún problema para él. A medida que jugaba, Lorne Lanning ponía, de viva voz, música, efectos sonoros y hasta la voz a los diálogos entre los distintos personajes, lo que resultaba a veces hilarante y surrealista pero cumplió con creces su objetivo: conseguir que los asistentes disfrutáramos tanto como si el juego ya estuviera acabado. Queda mucho aún por delante para «Munch's Oddysee», pero Lanning asegura que será un título disponible en el momento del lanzamiento de Xbox. Mucho tendrían que torcerse las cosas para que «Munch's Oddysee» no se convierta en uno de los mayores éxitos del videojuego de los últimos años, pues lo tiene todo, a priori, para convertirse en un clásico.

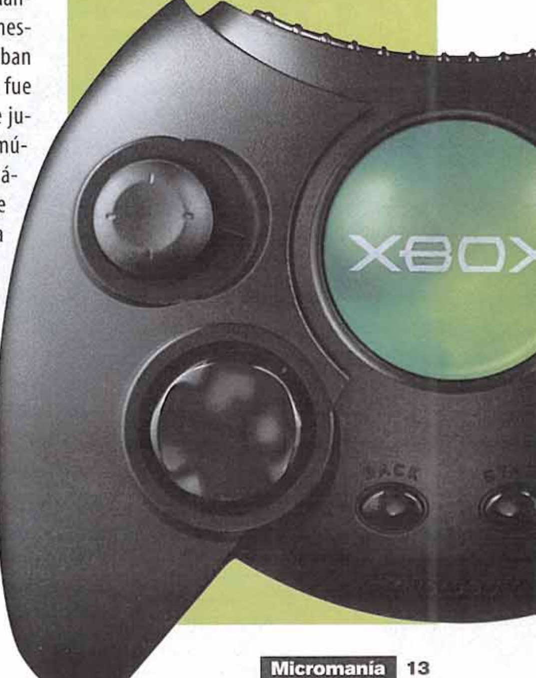
ODDWORLD INHABITANTS

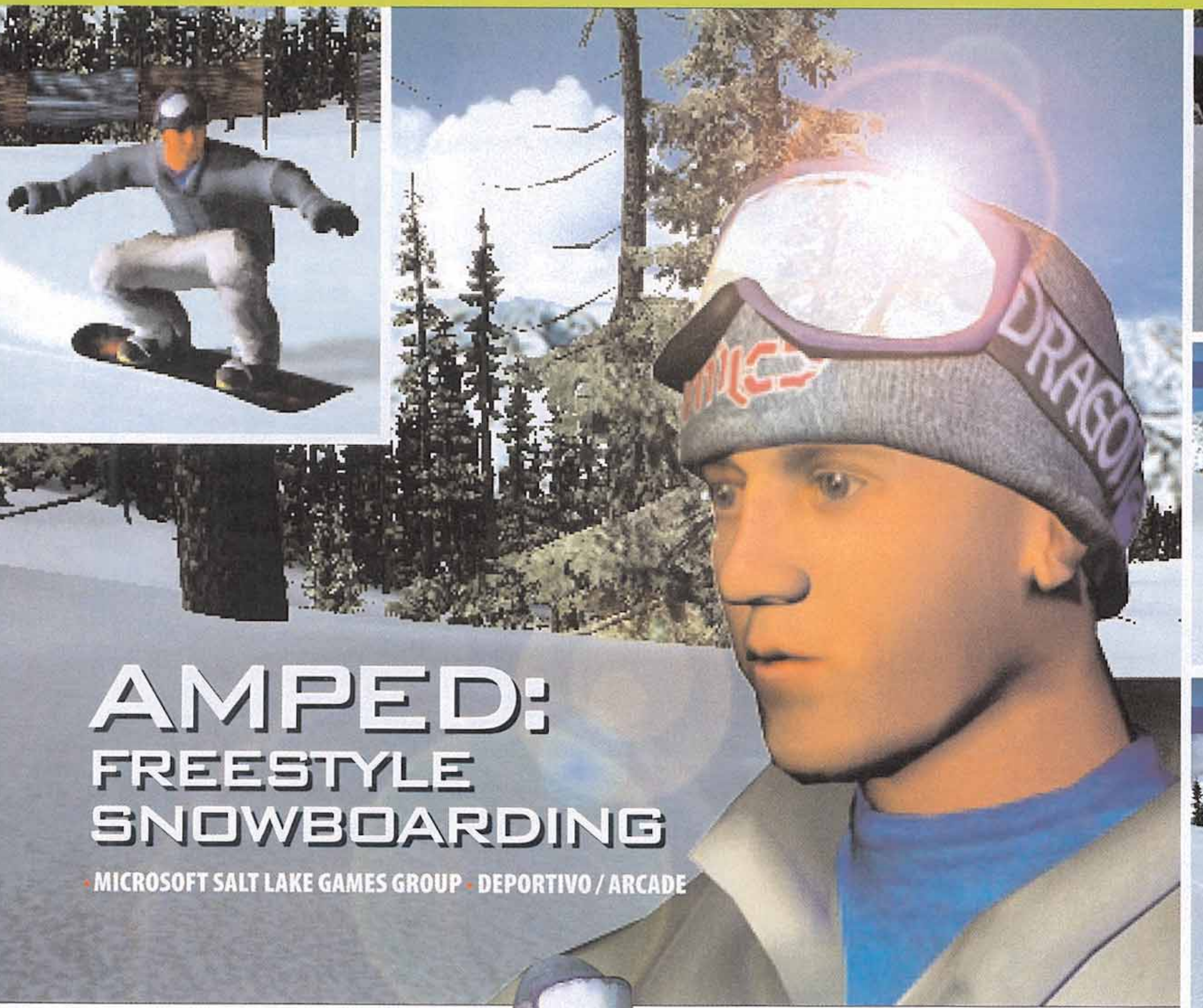
Oddworld fue fundada por Lorne Lanning y Sherry McKenna en 1994. Nada hacía suponer que dos recién llegados al mundo de los videojuegos, procedentes del entorno de Hollywood en su vertiente visual, fueran capaces de conseguir algo como lo logrado por los títulos protagonizados por Abe, el Mudokon. Sin embargo, la experiencia en efectos especiales visuales de Lanning y McKenna en Rythm & Hues, amén de la adquirida en el diseño y creación de vídeos musicales, atracciones visuales en grandes parques temáticos, etc. y su conocimiento del medio cinematográfico (participación en títulos como "Regreso al Futuro", "Starfighter", "2010", etc.), lo que les permite narrar de manera convincente historias a través de imágenes, consiguió que Oddworld Inhabitants lograra en un tiempo record hacerse con un nombre respetado en la industria del videojuego.

ROBERT BACH
VICEPRESIDENTE DESARROLLO DE JUEGOS, DIRECTOR DE XBOX



Jefe entre los jefes en cuestión de juegos y sistemas relacionados con Xbox. Todos los equipos de Microsoft implicados de uno u otro modo con la máquina están a las órdenes de este hombre, que se considera a sí mismo un apasionado de los videojuegos, y que ha sido en gran parte responsable del apoyo que algunas de las "majors" han mostrado hacia la consola.
Su puesto anterior en Microsoft, aunque de un status similar, se dirigía sin embargo hacia unos productos tan distintos de una consola como títulos educativos y de productividad (aplicaciones), que iban desde los conocidos «Word» o «Excel», hasta «Power Point».
Es uno de los miembros de Microsoft más veteranos, en el diseño y producción de software de todo tipo, pues lleva relacionado con la compañía desde finales de los años 80.











AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

· MICROSOFT SALT LAKE GAMES GROUP · DEPORTIVO / ARCADE

Hasta ahora, todos los juegos aparecidos para consola basados en modalidades deportivas de invierno (léase snowboard), se habían centrado en la competición con otros jugadores o con la máquina. Estas competiciones iban desde la carrera, sin más, hasta la exhibición de habilidades diversas. «Amped» se centra también en el snowboard desde la perspectiva más arcade, aunque se desmarca de otros juegos de un corte similar, en que toda su acción se centra en la competición con uno mismo. Los creadores del juego lo han concebido como un título donde no existen reglas establecidas, pudiendo conseguir los objetivos fijados por muy diversas vías, y donde el estilo libre marca la pauta.

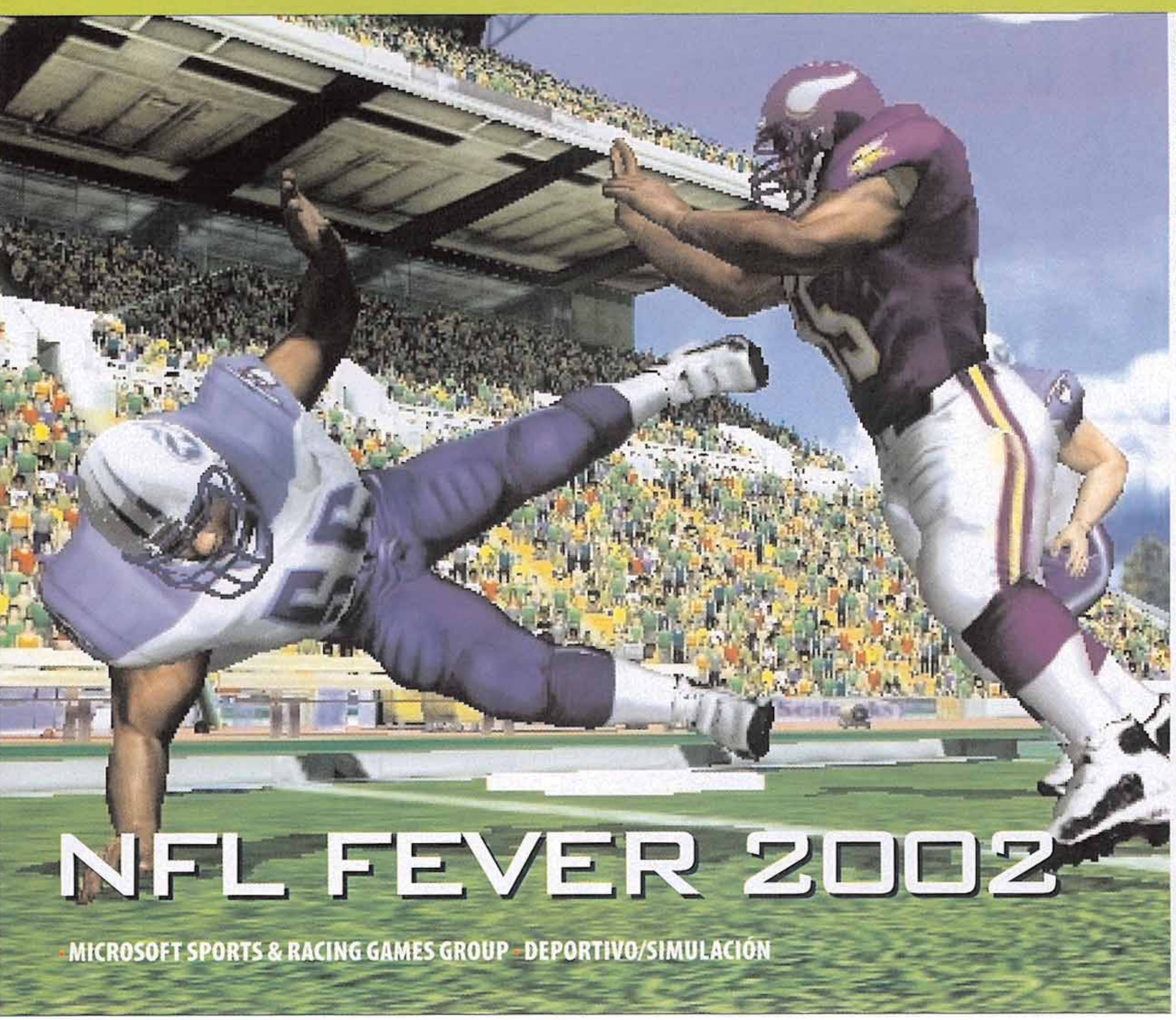
Aunque, en principio, semejante punto de partida pueda resultar cuando menos confuso, «Amped» resulta un título que puede llegar a ser muy atractivo tanto por su calidad técnica como por las posibilidades que brinda.

El último objetivo del juego, según los diseñadores de «Amped» es convertirse en una estrella del snowboard, en el sentido más amplio. No se trata tan sólo del dominio que se llegue a conseguir de la tabla, sino que la meta es ser conocido y reconocido, tanto como para ocupar la portada de una revista dedicada a este deporte, publicada en el universo del juego. El modo de conseguir alcanzar esta fama y popularidad reside, a partir de aquí, en las manos del jugador. Para ello, se han recreado al milímetro, según afirma Microsoft, las pistas de esquí de tres estaciones norteamericanas: Brighton, en Utah; Stratton, en Vermont y Snow Summit, en California. El detalle alcanza, según los diseñadores, desde los grupos de árboles hasta cada pequeño desnivel; todas las pistas son, pues, réplicas exactas. Además, se han incorporado multitud de elementos dispuestos para realizar todo tipo de cabriolas, que permiten descubrir movimientos especiales con los que ganaremos habilidad y deslumbraremos a aquellos que nos contemplen.

Ese será, precisamente, el sistema para lograr nuestros objetivos. «Amped» está diseñado para que nuestro personaje en el juego alcance popularidad asombrando al resto de personajes que pueblan su particular universo, mediante la demostración de sus habilidades. Los espectaculares escenarios, pues, no son sino el escenario donde demostrar aquello de lo que somos capaces a todos los personajes que esquían, pasean y visitan las pistas deportivas. De esta forma, cuando actuamos delante de público preparado en alguna pista especial, ganaremos una mayor reputación. Técnicamente «Amped» hace gala de un excelente motor 3D gracias al cual la inmensidad de los escenarios y las pistas de esquí, se muestran ante el jugador sin ningún límite, lo que permite planificar todo tipo de diabluras. Buenos movimientos y animaciones, y un control bastante sencillo completan la oferta de un título dispuesto a competir con otros juegos y plataformas en un subgénero que ha dado producciones tan atractivas como «SSX».

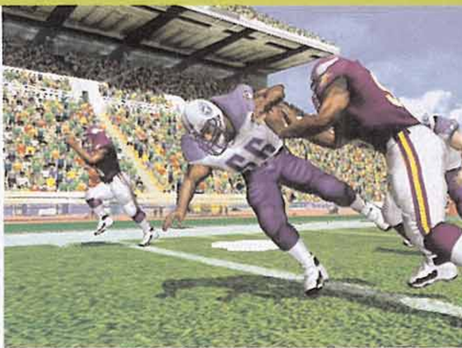
MICROSOFT SALT LAKE GAMES GROUP

El jefe de proyecto encargado de «Amped» cuenta con un excelente currículum en el mundo de los videojuegos, aunque ha dado un giro radical desde sus últimas producciones. Carl Schnurr llegó a Microsoft procedente de Red Storm, donde se encargó de la producción y diseño de «Rainbow Six» y «Rogue Spear». «Amped» no puede estar más lejos de aquellos títulos, pero parece que Schnurr es un amante de los retos. Así lo demuestra también el haberse dedicado a actividades como la realización de protocolos de trabajo para astronautas, las clases de ciencias o su licenciatura en Física, amén de haber creado un juego de rol de tablero, "Ars Magica".

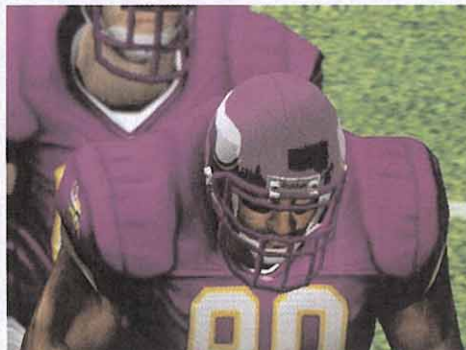


NFL FEVER 2002

MICROSOFT SPORTS & RACING GAMES GROUP · DEPORTIVO/SIMULACIÓN







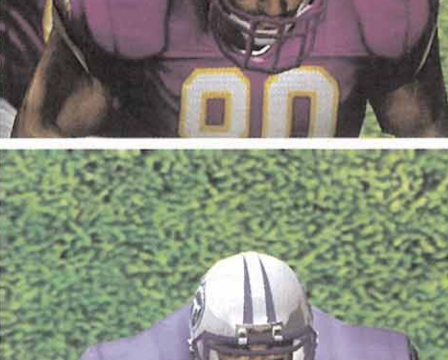
Si hay algo que guste al mercado norteamericano en materia de videojuegos son los títulos deportivos dedicados a algunas de las modalidades tan populares en Estados Unidos. Fútbol americano, baseball o baloncesto siempre han sido la inspiración de juegos superventas, como lo prueban algunas series como E.A Sports. Microsoft tuvo esto muy claro desde el comienzo de la aventura de Xbox y, claramente dirigido a este mercado (dudamos que fuera de los USA ciertos títulos alcancen siquiera un éxito significativo), aparece en sus planes de desarrollo un juego como «NFL Fever 2002».

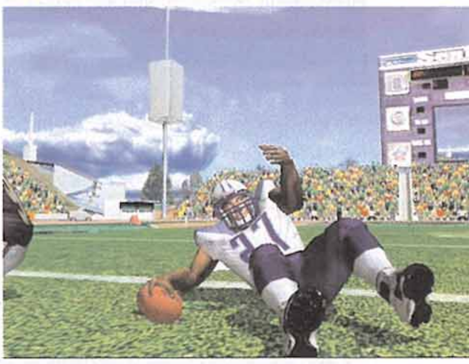
El fútbol americano es casi una religión en Estados Unidos, y muchos de los juegos disponibles que se basan en esta modalidad deportiva alcanzan una calidad realmente sobresaliente. Por ello, también la producción de Microsoft para Xbox supone un arma de doble filo. Los aficionados al género conocen perfectamente este nivel de calidad y con Xbox, además, jugándose su futuro prestigio como soporte para estas producciones, la compañía no puede arriesgarse a crear un título mediocre. Así las cosas, lo que «NFL fever 2002» pretende ofrecer es una combinación de simulación y acción deportiva, donde tantos los usuarios más noveles como los más expertos sean capaces de encontrar satisfacción a sus demandas. En el apartado de la estrategia, el juego se está procurando cuidar al máximo, pero con unos detalles de diseño bastante sorprendentes donde la interfaz de usuario se combina con las tácticas de un modo poco común, de forma que en tiempo real se puede modificar cualquier formación sobre el terreno a la hora de preparar una jugada, lo que agiliza los partidos y sumerge al usuario de una forma poco habitual en el terreno. Sin embargo, quizá lo que más llama la atención de «NFL Fever» es su tecnología. Gráficamente presenta algunos detalles espectaculares que, según sus diseñadores, están pensados para potenciar la jugabilidad y el realismo. Uno de los más cuidados es el de las animaciones de los jugadores, no sólo en lo concerniente a los movimientos de los modelos en sí, sino a su expresividad facial. Aparte de ser totalmente reconocibles, los jugadores transmiten cada una de sus "sensaciones" al jugador a través de sus gestos faciales. Felicidad, al conseguir los tantos, dolor, ante los golpes de los rivales, etc. Aparte, todo es real y reconocible en el juego. Los equipos, jugadores, estadios, equipaciones... Lo que también se refleja gracias al motor 3D, con un increíble detalle, y aportando características como el "environment mapping", con reflejos en cascos y viseras, así como los efectos de partículas (las condiciones climáticas afectan), partidos nocturnos...

Las modalidades de juego en «NFL Fever 2002», además, están pensadas de modo que evolucionen en sus desafíos y dificultad, a medida que el jugador mejora y adquiere mayor experiencia. En resumen, «NFL Fever 2002» lo tiene todo, a priori, para convertirse en un título magnífico. Eso sí, su temática nos hace temer que sólo triunfe en ciertos mercados...

MICROSOFT SPORTS & RACING GAMES GROUP

¿Qué se necesita para conseguir un gran título deportivo? Alguien que lo dirija y que sea un experto en el tema. Patrick Cook es el responsable de dirigir a un equipo de un centenar de personas que forman el grupo de juegos de deportes y carreras de Microsoft. Cook fue, con anterioridad, el responsable de toda la serie «Front Page Sports» de Dynamix, y conoce bastante bien su trabajo. Pero, además, no es sólo un experto en juegos deportivos, ya que en su currículum se cuenta el paso por compañías como Sierra en su departamento online y Cinemaware, donde estuvo involucrado en títulos como «Three Stooges» o el mítico «Defender of the Crown». Toda una garantía en talento y experiencia.







HALO

· BUNGIE SOFTWARE · ARCADE

El éxito de una consola, por lo general, depende de la calidad y cantidad de los juegos disponibles. El apoyo de los desarrolladores, tanto equipo internos de las propias compañías interesadas como "third parties" es, por tanto, fundamental. Si Microsoft ya tuvo eso en cuenta a la hora de contactar y firmar un acuerdo con estudios como Oddworld Inhabitants, mucho más lo consideró cuando se trataba de adoptar una estrategia de estudios propios, para lo que no dudó en adquirir uno tan reputado como Bungie Software.

Los creadores de la serie «Myth» o los clásicos «Pathways into Darkness» y «Marathon», aparecidos en Mac, han sido siempre un estudio pequeño, pero repleto de talento y con la ideas muy claras, así como dotados de un estilo muy particular y casi único. El simple hecho de que sean una compañía que empezó creando juegos para Mac, tendencia que han mantenido desde entonces, y que han sido capaces de innovar en los distintos géneros que han abordado, pese a su no excesivo número de títulos, ya dice mucho de Bungie.

Mientras Bungie desarrollaba «Oni» y anunciaba «Halo», se produjo un curioso hecho. Por un lado, el primero iba a aparecer (apareció ya, para ser más precisos) en PC y PlayStation 2. Cuando esa versión estaba ya confirmada y a medio camino en su desarrollo, surgió la noticia de que el estudio había sido adquirido por Microsoft, para la producción de títulos de PC y Xbox (y Mac, no lo olvidemos). Así, un estudio de Microsoft se encontró finalizando un proyecto para una consola de la "competencia", sin comerlo ni beberlo. No pasa de ser una anécdota, pero es un buen indicativo de la velocidad a que se mueven las cosas en el mundo de los videojuegos, y de cómo sorpresas como esa se seguirán produciendo "sine die".

Pero tras los distintos avatares de Bungie, llega «Halo». Finalmente, y como se esperaba, rodeado de un aura de triunfo y espectáculo visual, como suele suceder con los productos de la compañía. «Halo» lleva mucho tiempo en producción (casi tres años), pero se trata de uno de esos títulos en los que todo parece indicar que el tiempo invertido merece, sin duda, la pena.

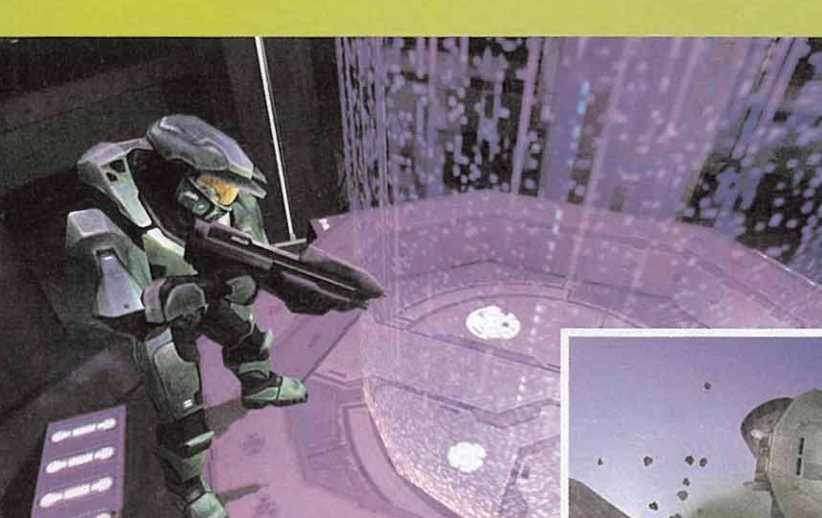
En muchos sentidos «Halo» es un juego muy "americano". Un combinado explosivo de acción con ligeros toques de aventura, estrategia y táctica. Un título en el que, a diferencia de los "shooters" más conocidos, ofrece un aspecto tan original como la posibilidad de



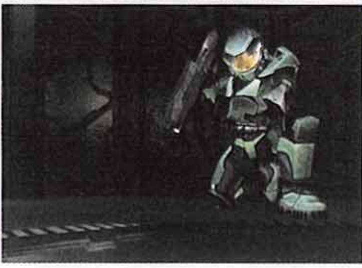
BUNGIE SOFTWARE

Bungie nació en 1991, en la ciudad de Chicago, como un estudio formado por un grupo de amigos, universitarios, que estaban completamente locos por los videojuegos y que tomaron el Mac (un formato muy popular en Estados Unidos para juegos) como base de sus desarrollos, iniciados como pura diversión.

Poco a poco, comenzaron a tener éxito vendiendo copias de sus juegos entre amigos y conocidos, que ellos mismos empaquetaban en lo que, por aquel entonces, era Bungie: un pequeño local alquilado en un edificio industrial. «Pathways into Darkness», «Marathon», «Myth» y otros hicieron de Bungie, finalmente, un reputado estudio que destacaba por el cuidado y la calidad de todas sus producciones, a pesar de su, digamos, limitada infraestructura. El espaldarazo definitivo le llegó a esta compañía con el desarrollo de «Oni» y la posterior compra de la misma por parte de Microsoft. Ahora, con un juego como «Halo» en perspectiva, las cartas están puestas sobre la mesa para el envite final. Y todo apunta a que se trata de un póker de ases...







hacer uso de las opciones multijugador en la historia lineal concebida concretamente para un único usuario.

Esta historia, el argumento y base de «Halo» nos lleva a un futuro en que la humanidad está a punto de desaparecer y se ve obligada a abandonar su hogar ancestral, la Tierra, para evitar ser destruida por una raza alienígena hostil, los Covenant. El éxodo los lleva ni más ni menos que al extraño hogar de los extraterrestres, un mundo artificial, con forma de halo, que flota en el espacio exterior y que reproduce ecosistemas y hábitats propios de un mundo como el planeta de los humanos. Allí se librará la batalla definitiva por la supervivencia, en un extraño universo donde el jugador tendrá que descubrir los terribles secretos que encierra el halo y la sociedad de los alienígenas.

Como juego de acción, que combina perspectivas de cámara múltiples pero casi siempre variando entre la primera y la tercera persona, «Halo» es una experiencia dinámica, vertiginosa y repleta de descargas de adrenalina. Los combates son continuos y abundantes. Los enemigos son inteligentes y dotados de un armamento devastador y, por si fuera poco, disponen de apoyos aéreos, terrestres y marinos. Pero lo que es una contrariedad se puede convertir en una ventaja, ya que «Halo» está pensado de tal modo en su interacción, con el entorno y con los personajes, que podemos hacer uso de los recursos del enemigo en nuestro favor. Así, podremos robar vehículos o utilizar las trampas de las bases enemigas para hacer probar a los alienígenas su propia medicina.

Por otro lado, el uso de estos vehículos enlaza directamente con la posibilidad de jugar en modo cooperativo con algún amigo. Puesto que «Halo» ofrece una variedad inmensa de misiones, en algunas tendremos que comandar a un grupo de soldados. Al conducir estos vehículos, podemos repartirnos las tareas, siendo uno conductor y otro(s) artillero(s), o repartir los personajes por el área de influencia de la pantalla, de modo que podamos crear emboscadas, o combatir en varios frentes.

La complejidad de diseño que supone este concepto es enorme, y está por ver cómo ha resuelto Bungie de forma definitiva ciertas situaciones y secuencias, pero el atractivo es innegable.

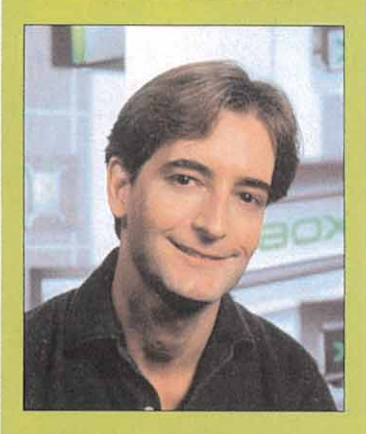
Aparte, por supuesto, el modo multiusuario soporta el combate entre sí de jugadores humanos, que se basa en el "deathmatch" más clásico, en modos de pantalla partida (aún no se aclara nada sobre las posibilidades de conexión online o de varias consolas entre sí).

Y llegamos al punto en que «Halo» supera todas las barreras imaginables. El apartado tecnológico del juego de Bungie es, simplemente, sensacional. La cantidad y calidad de efectos visuales, el uso exhaustivo del sonido y la música en canales envolventes, la velocidad del juego es endiablada y las posibilidades de llevar a cabo incontables acciones con unos controles sencillos llega a apabullar al jugador.

Desde sus comienzos, y en los distintos formatos (PC, Mac, Xbox) en que se ha venido mostrando y demostrando lo que «Halo» quiere llegar a ser, este juego siempre ha estado marcado por una sobredosis de tecnología, sobre todo gráfica.

Bungie, y por extensión Microsoft, tiene en sus manos un auténtico diamante en bruto. Queda por ver si la pulidora que usarán será capaz de sacarle un brillo cegador, o se quedarán en unas promesas que, de momento, por lo que hemos podido ver, son realmente espectaculares.

ED FRIES
VICEPRESIDENTE DESARROLLO DE JUEGOS



En 1985 Ed Fries llegó a Microsoft como responsable de las actualizaciones de sistemas usados en los tutoriales online de «Office». Quince años después, y tras haber programado pequeñas joyas del software como la versión de «Frogger» para la consola Atari, dirige un equipo humano de más de setecientas personas compuesto por diseñadores, programadores, grafistas y músicos, encargados de la producción de títulos de todo tipo para PC y Xbox.

Fue en 1995 cuando alcanzó el puesto que ocupa en la actualidad, y el responsable de haber llegado a acuerdos con estudios como Digital Anvil, Ensemble Studios, Gas Powered Games, Relic Entertainment, FASA o Big Huge Entertainment; estudios que han convertido a Microsoft, en materia de videojuegos, en lo que es hoy.

La estrategia de Fries con Xbox es ofrecer a los desarrolladores la fórmula de la inversión en trabajo y tiempo para conseguir resultados que, en sus palabras, cambien la forma de entender los videojuegos y que estos ofrezcan resultados no conseguidos hasta la fecha.



FUZION FRENZY

· BLITZ GAMES · ARCADE

Cuando uno se enfrenta a un título como «Fuzion Frenzy» se dejan a un lado todas las posibles consideraciones sobre tecnología, argumento, géneros, estilo, posibles comparaciones con títulos similares... Porque se trata de uno de esos juegos en que sus propios creadores se han centrado en diseñar un entretenimiento, en el sentido más puro de la palabra, sin más, lo que se dice un juego.

«Fuzion Frenzy» vendría a ser lo que «Fantavision» a PlayStation 2, «Chu Chu Rocket» a Dreamcast o «Tetris» a... cualquier plataforma existente. Blitz Games ha cogido Xbox, ha echado mano de lo que la consola puede hacer sin exigirle virguerías en el plano técnico pero aprovechando todas sus posibilidades, y ha creado un conjunto compuesto por cuarenta y cinco (45) minijuegos, sencillos en su idea básica, y en los que lo más divertido es participar compitiendo contra la máquina o contra varios jugadores humanos, en partidas rápidas, casi frenéticas, y donde sólo importa la victoria pero no cómo conseguirla.

Los juegos que incluye «Fuzion Frenzy» son de lo más variado y peregrino: competiciones en lanchas, peleas en las que nuestros personajes van metidos en bolas y se trata de echar a los contrarios de una arena, competiciones de velocidad, de fuerza, de reflejos, de destreza... Todo preparado con el único propósito de entretener.





Pese a todo, «Fuzion Frenzy» tampoco es un título que deje de lado el apartado técnico. Lo que no quiere decir que sea el típico título que hace de los motores 3D su razón de ser. Más bien se centra en detalles y efectos, luces, partículas, etc. que acompañan todo lo que el juego pretende ofrecer: diversión.

Quizá no sea el juego perfecto como representativo de una consola de nueva generación pero, como siempre, lo que se busca es el atractivo inmediato y pasar un rato de espar-





BLITZ GAMES

1990 vio nacer a Blitz Games de la mano de los gemelos Oliver, un nombre con peso específico en la industria de los videojuegos desde la época dorada de los ordenadores de 8 bit. Su objetivo: crear juegos originales e imaginativos. Nada más preciso para un título como «Fuzion Frenzy». Y su currículum de los últimos años también corrobora ese leit motiv. Las últimas producciones de Blitz han abarcado juegos como «Chicken Run», «Frogger 2» o algunos de los títulos de la serie «Action Man». Su entrada en el mundo de las consolas de nueva generación, de la mano de Xbox y Microsoft, no varía un ápice su filosofía y esperan que «Fuzion Frenzy» sólo sea el principio de una nueva aventura.





cimiento sin más preocupaciones, y parece que «Fuzion Frenzy» tiene todas las papeletas para conseguir su objetivo. Así, Microsoft apuesta también por el jugador ocasional, ese que en condiciones normales no se acercaría a una consola o un ordenador, por un cierto "respeto" o aversión a los videojuegos, pero que puede encontrar en el título de Blitz la excusa perfecta para perder desde cinco minutos a varias horas de su tiempo, a poco que se despiste.

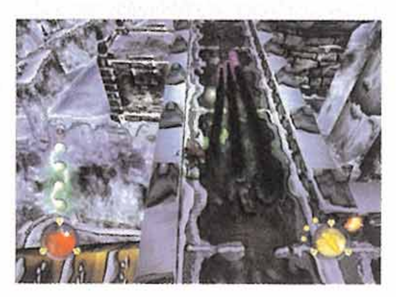
NIGHTCASTER

· VR-1 ENTERTAINMENT · AVENTURA/ACCIÓN

Una influencia no negada de los juegos de rol más típicos de las consolas (es decir, con "tufillo" nipón), aunque más dirigido hacia el género de acción y aventura, se presenta «Nightcaster». El juego pone al usuario en el pellejo de Arran, un mago primerizo cuyo objetivo en la vida es convertirse en el nigromante más poderoso de su mundo.

«Nightcaster» hace uso de una perspectiva en tercera persona para introducir al jugador en el mundo de Arran, y su diseño de acción resulta de una combinación de exploración, puzzles y combates a mansalva, donde la magia y los hechizos tienen tanta importancia como la lucha cuerpo a cuerpo. El uso de estrategias más refinadas en los enfrentamientos con los enemigos o decantarse por la fuerza bruta y el cara a cara ya queda en manos del jugador, aunque tan eficaces pueden ser unas tácticas como otras. Esta libertad no contrasta, en todo caso, con el trabajo que han invertido los diseñadores en las opciones disponibles, pues se trata de ofrecer al usuario elegir su propio estilo y no limitarlo en modo alguno.





VR-1 ENTERTAINMENT

Aunque la trayectoria como desarrolladores de juegos de VR-1 no es demasiado extensa, resulta curioso comprobar cómo Microsoft ha querido tener en su plantilla de colaboradores un equipo especializado en tecnología de juego online para títulos dedicados a un número masivo de usuarios. ¿Será esto un indicativo de ciertos planes de futuro para Xbox? En todo caso, VR-1 no está formado por novatos en el diseño de videojuegos, pues también son responsables de otro título de Microsoft, «Fighter Ace» y algunos de sus miembros poseen una dilatada experiencia, como Brett Close, que con anterioridad estuvo en Devil's Thumb, equipo que colaboró en la producción de «Tides of War»; o David Osborne («Hired Guns») y Mike Lomas («Rainbow 6», «Rogue Spear»).

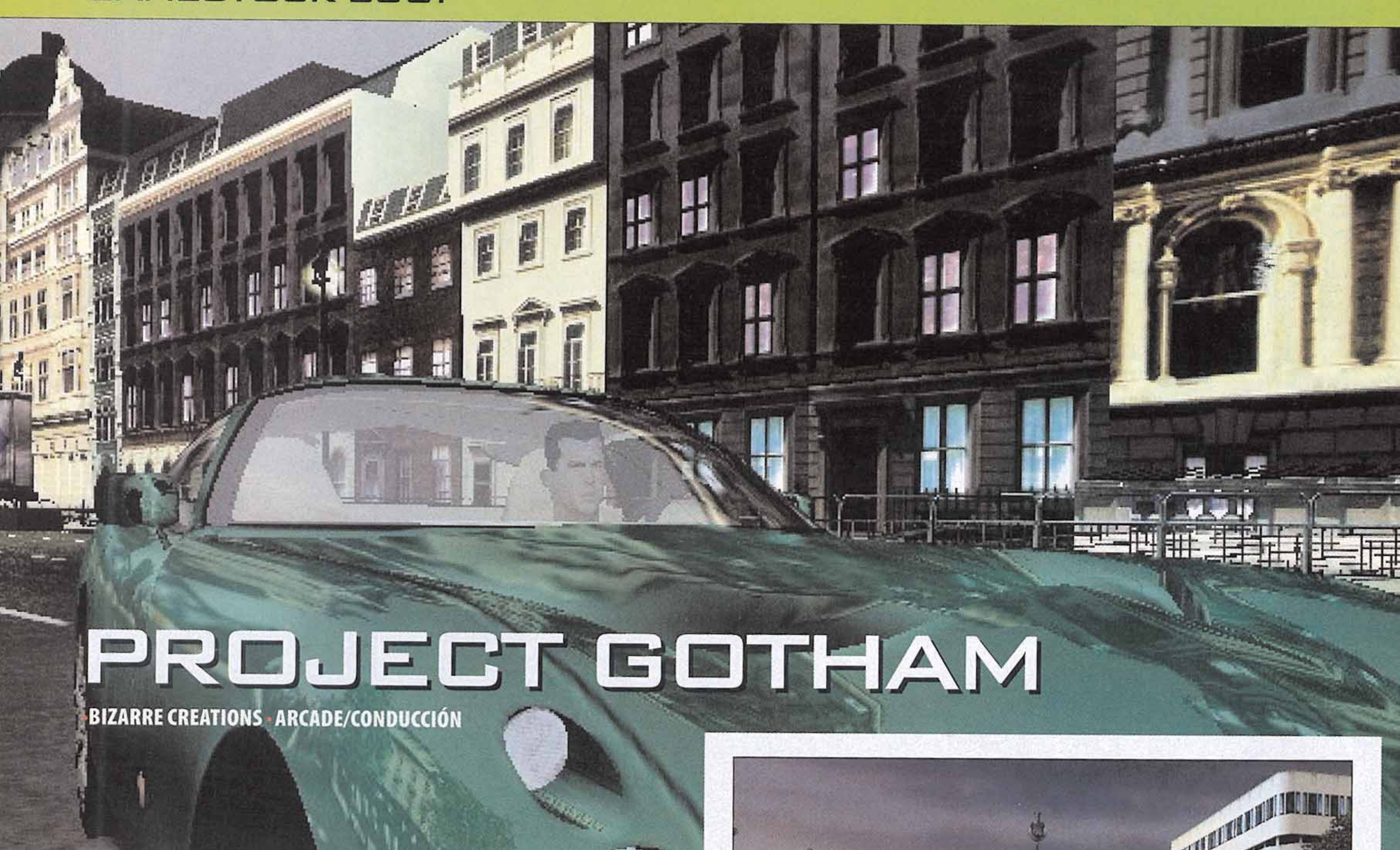




Si el jugador decide entrar de lleno en la propuesta más directa de «Nightcaster», con la magia de por medio, encontrará a su disposición cuatro "escuelas" diferentes de hechicería, basadas en los elementos primordiales: agua, aire, tierra y fuego. Algo con lo que coincide, en parte, con los cimientos de «Azurik», aunque casi todas las similitudes acaban ahí. En total, «Nightcaster» concentra cuarenta hechizos distintos, de los que resulta llamativo, sobre todo, que están pensados y diseñados como sistemas de ataque en 3D. Además, existe otra particularidad en el diseño de los combates con magia. El uso del pad de Xbox se muestra aquí como un complemento imprescindible pues el protagonista dispone de un bastón coronado por una esfera, que puede utilizar como referencia para lanzar una invocación, dejándolo en un lugar concreto del escenario, mientras él puede estar en otro punto peleando con algún enemigo.

Esta don de la ubicuidad, o casi, que llega a mostrar Arran en distintas situaciones se volverá casi obligatorio de poner en práctica en ciertos momentos. Los más de treinta tipos distintos de enemigos que se mueven en el mundo de «Nightcaster» ofrecen distintas estrategias de combate, con lo que conseguir un dominio casi total de las habilidades y potencial del personaje será un aspecto fundamental en el desarrollo de la acción.

Esta acción se pondrá en práctica en unos escenarios bien trabajados y detallados donde Xbox mostrará algunas de sus características más destacables en cuanto a potencia gráfica. Además, VR-1 está utilizando con profusión las posibilidades de Direct Music para crear una atmósfera realmente envolvente, que ayuda al jugador a sumergirse en el universo del juego.



PROJECT GOTHAM

·BIZARRE CREATIONS · ARCADE/CONDUCCIÓN

La gran sorpresa saltó en Gamestock cuando algo que nadie se esperaba, la presencia de un estudio como Bizarre Creations, se hizo realidad en los cuarteles generales de Microsoft.

¿Qué hacían allí los responsables de «Formula 1» o «Metropolis Street Racer»? Ni más ni menos que presentar un proyecto secreto, íntimamente relacionado con su último juego en Dreamcast, cuyo nombre provisional y clave es «Project Gotham».

«Gotham» no es, ni más ni menos, que una nueva visión de «Metropolis Street Racer», pero aumentada y mejorada a la enésima potencia en cuanto a tecnología, y potenciada también en la oferta de circuitos y vehículos que se podían encontrar en el título diseñado para la consola de Sega.

La estructura básica del diseño de la acción no ha variado un ápice en lo que se recuerda de «MSR». Así, las distintas competiciones, prácticas y modos de descubrir nuevos vehículos, se mantiene en la combinación de velocidad, habilidad, reflejos y destreza, y las recompensas mediante los "kudos" siguen activas y como piedra angular del conjunto.

El realismo se mantiene en «Project Gotham» como una de las constantes del juego heredadas de «MSR», no sólo en cuanto a la calidad visual del entorno (que, por cierto, mejora en múltiples detalles) sino a la conducción en sí, donde la simulación física y la sensación de peso, agarre y control que se tiene sobre los vehículos resultan algunos de los aspectos más destacados. Algunos de estos vehículos han cambiado (cambiarán) respecto a lo que se vio en «Metropolis Street Racer» y, además, Martin Chudley, el responsable y fundador de Bizarre y director del proyecto, nos comentó que era muy posible que, finalmente, se introdujera algo que no se pudo contemplar en el juego de Dreamcast: daño en los vehículos. Como siempre, no se quiso confirmar totalmente este punto a estas alturas del desarrollo pues, según Chudley, "eso es algo que todavía se está negociando con los propietarios de las marcas, a los que no gusta que sus productos puedan quedar reflejados como defectuosos en modo alguno, aunque se trate de un juego."

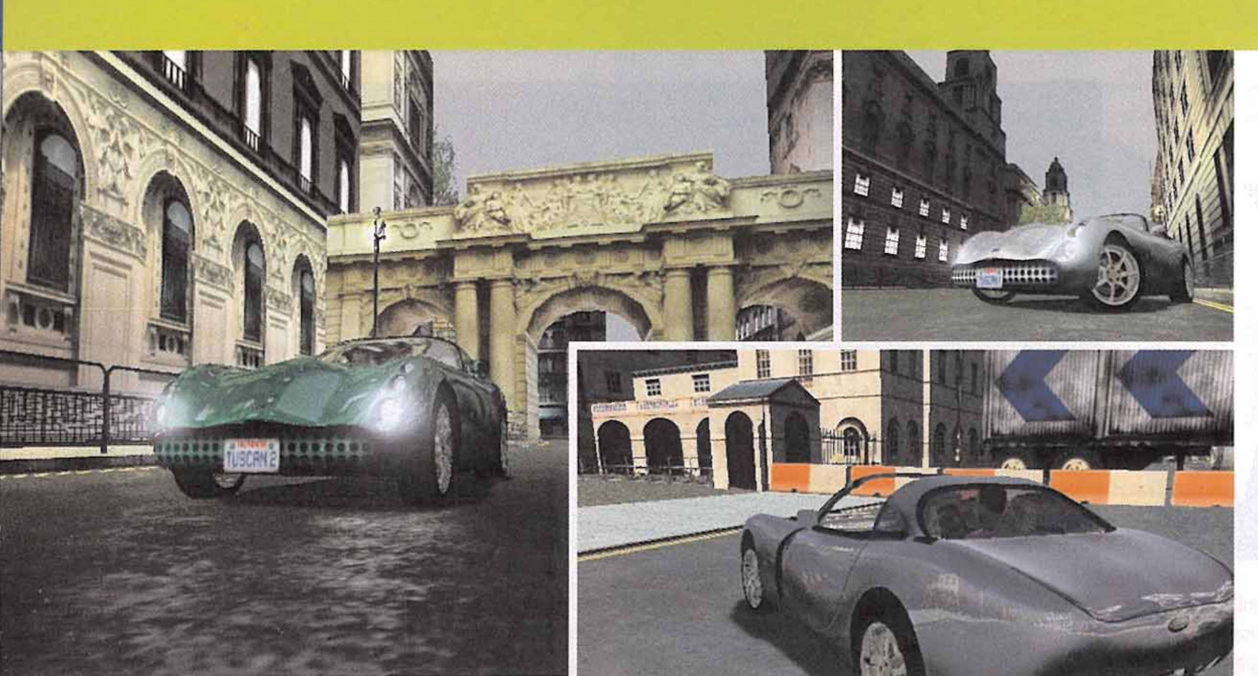
Además de los escenarios ya conocidos de San Francisco, Tokyo y Londres, «Project Gotham» añadirá una nueva ciudad para correr: Nueva York. Y, como ocurría en «MSR», el realismo conseguido en los escenarios es sorprendente. Los rascacielos de la Gran Manzana parecen haber sido edificados con la idea de que, algún día, aparecieran en un juego como éste. Y, claro está, el mismo sistema de trazados urbanos "intercambiables" permite que, un área relativamente pequeña de la ciudad pueda albergar variaciones de circuitos lo bastante numerosas como para evitar la reiteración y el aburrimiento.

Otro apartado muy atractivo de lo que será «Project Gotham» es el multijugador. Si «Metropolis Street Racer» tan sólo permitía la participación simultánea de dos jugadores en pantalla partida, la nueva producción de Bizarre duplica este número y permite que cuatro participantes se enfrenten en apasionantes carreras, también con la pantalla dividida en igual número de ventanas. Sin embargo, en un juego como «Gotham» y con las posibilidades futuras de conexión de que dispondrá Xbox, la pregunta a Chudley resultaba inevitable, ¿se podrá competir en modo online?

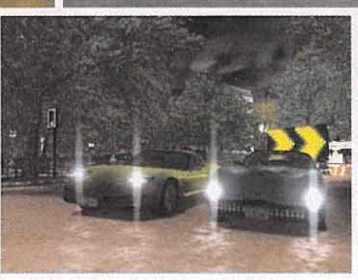
La respuesta fue, cuando menos, sospechosa: "La participación de cuatro jugadores en la misma máquina está asegurada." ¿? Ante nuestra cara de póker, insistimos sobre el tema y, de nuevo, la misma respuesta, aunque ampliando que, en principio, no se conectarán de modo directo dos consolas entre sí; tras una tercera pregunta, Chudley acabó comentando "sé que me preguntas por el juego a través de Internet, pero lo único que puedo decir es que eso es, ahora mismo, materia reservada y Microsoft no permite a los desarrolladores hablar sobre ello, de momento."

BIZARRE CREATIONS

Aunque el gran salto a la fama de Bizarre fue el desarrollo de «Formula 1» para PlayStation, la compañía fundada por Chudley lleva más de una década en funcionamiento, produciendo un éxito tras otro. Juegos como «The Killing Game Show» o «Fatal Rewind» concedieron fama y respeto a su creador, en la época de los ordenadores de 16 bit. Después llegó PlayStation y, por último, Dreamcast, con el fabuloso «Metropolis Street Racer» y el no menos estupendo «Fur Fighters». «Project Gotham» puede significar un nuevo espaldarazo para Bizarre que, visto lo visto del proyecto, no hace sino que concibamos magníficas esperanzas sobre la calidad de los juegos de la consola de Microsoft.

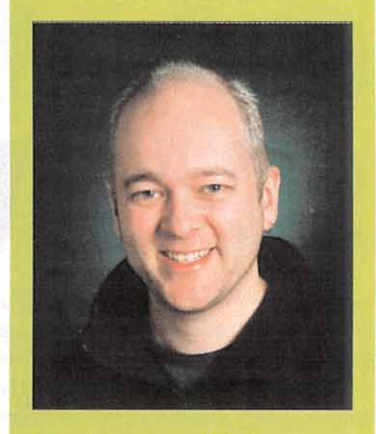








Ese "de momento" permite albergar esperanzas de que un juego tan atractivo como «Project Gotham» acabe ofreciendo opciones de multijugador online. Pero no hay nada seguro, después de las respuestas de Chudley. Ni en un sentido positivo ni negativo.
En todo caso, «Project Gotham» no sólo resultaba ser uno de los juegos más apetitosos del futuro de Xbox, al menos en lo que a Microsoft, de manera directa, se refiere.
Evidentemente, si la calidad conseguida en «Metropolis Street Racer» era magnífica, no es tan difícil suponer que Bizarre repetirá fórmula y éxito con la nueva consola. Pero lo que hacía de «Gotham» algo realmente brillante (y nunca mejor dicho, como ahora se entenderá) era su calidad gráfica.
«MSR» fue excelente en este apartado y demostró muchas de las posibilidades de Dreamcast en cuanto a calidad visual. Pero ciertos pequeños detalles, como la calidad de texturas e iluminación en las carreras nocturnas, no acababa de convencer del todo a los usuarios en uno de los títulos más conseguidos de la consola de Sega.
Chudley no dudó en mostrarse de acuerdo en este sentido con Micromanía. "Sí, es cierto", comentó, "que «MSR» no alcanzaba totalmente nuestros objetivos en las carreras nocturnas en cuanto a la calidad gráfica deseada (...) pero es algo que no ofrecerá ningún problema en «Project Gotham». Xbox posee tal potencia que el tamaño y calidad de texturas (en 32 bit) son muy superiores a Dreamcast. Además, todos los efectos especiales, como reflejos, iluminación, sombreados, etc. alcanzan una calidad óptima que no está dando el más mínimo problema (...) Por otro lado, basta fijarse también en los nuevos efectos visuales incluidos, como el environment mapping, que se puede apreciar en toda la superficie de los coches, a medida que avanzan por cualquier circuito."



En efecto, el environment mapping, o aplicación del entorno como textura en tiempo real, sobre superficies reflectantes (metales, cristales, etc.) es casi perfecta, recordando (y en algunos momentos pareció que mejorando) lo que toda una estrella como «Gran Turismo 3» mostraba en PlayStation 2. La calidad, además, era perfecta y no se apreciaba el mínimo fallo en el uso de esta característica tan especial. Sin embargo, contemplar algo así no hacía sino que nos preguntáramos si aquello no podría afectar al rendimiento del motor 3D o a la potencia de la máquina, de algún modo. "Por ahora", comentó Chudley, "sólo en el modo multijugador, con los cuatro participantes simultáneos, hemos notado alguna ralentización. Sin embargo, lo que se está viendo ahora mismo es pura fuerza bruta del hardware de Xbox (recordemos que el desarrollo está aún en un estado muy primitivo). De momento no hay ninguna depuración de código. Este trabajo ha sido realizado en sólo tres meses y no hemos entrado en la fase de depuración, por el momento. Además, Xbox nos permite mantener una tasa de refresco de imagen constante de 60 fps y lo que se está viendo es la aplicación de un algoritmo gráfico que obliga a generar todo el entorno de imagen (se vea o no) hasta seis veces por cada frame, para que el environment mapping sea efectivo." Estas frases nos dejaron completamente anonadados, pues con tan poco tiempo, y con la "fuerza bruta", como decía Chudley, como único argumento, resulta sorprendente que se estén consiguiendo resultados como los que mostraba «Gotham», teniendo en cuenta, por otro lado, que los soportes de demostración eran los kit de desarrollo alpha.
«Project Gotham» será, sin duda alguna, uno de los títulos más atractivos y brillantes disponibles para Xbox.

J. ALLARD
DIRECTOR GENERAL DE XBOX

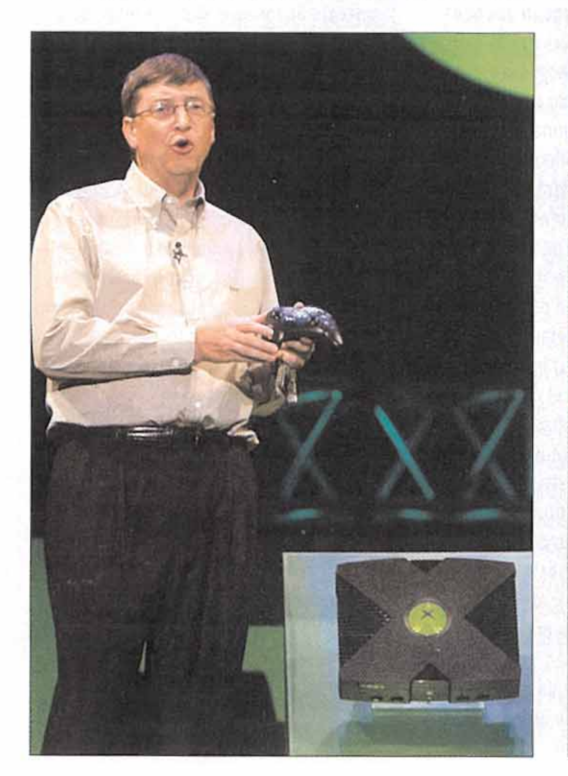
Parte de las responsabilidades del cargo que ocupa J. Allard es la de apoyar a los programadores y diseñadores con las mejores herramientas posibles, ayuda técnica y los presupuestos necesarios para crear algunos títulos con los que Microsoft pretende que el mundo del videojuego dirija su mirada hacia Xbox.
El grupo que dirige directamente Allard es el responsable del desarrollo del sistema operativo de la consola, así como del diseño y programación de librerías, creación de los kits de desarrollo, funciones online y soporte técnico de la máquina. Además, J. es también el encargado de las relaciones con "third parties", uno de los pilares del éxito de cualquier consola.
Desde hace nueve años, J. Allard ha estado involucrado en algunos de los más importantes proyectos de Microsoft, como la estrategia de Internet desarrollada por la compañía (y, por cierto, también es en parte responsable de las demandas antimonopolio surgidas a raíz de la inclusión de Explorer en Windows).
No fue hasta finales de 1999, cuando Xbox ya empezaba a ser algo más que un proyecto, cuando J. Allard volvió a sus orígenes, relacionados con el mundo de los videojuegos, a raíz de una conversación muy anterior con Bill Gates en la que le relató la importancia de las 3D en los juegos del futuro, a mediados de los años noventa.



ÚLTIMA HORA DESDE EL TOKYO GAME SHOW

La última edición del Tokyo Game Show, celebrada en Japón a finales de Marzo, deparó algunas sorpresas jugosas en los planes de Microsoft y Xbox. Mucho antes de lo esperado se empezaron a desvelar algunos detalles sobre la estrategia de la compañía en el país del sol naciente, que tantas dudas ha estado suscitando entre desarrolladores y analistas de mercado, en general, sobre el éxito de la consola en uno de los países más influyentes del mundo en la industria del videojuego.
La aparición del propio Bill Gates en el TGS, con una conferencia de casi una hora de duración en la que se revelaron algunos secretos (pocos, la verdad sea dicha), pone de manifiesto la importancia que Microsoft está dando a su incursión en el universo de las consolas, que se ha convertido desde el principio en uno de los mayores handicaps de la compañía, de cara a la confianza que los estudios nipones puedan poner en Xbox. Pero parece que esto no ha hecho más que empezar, si tenemos en cuenta el tiempo que aún queda para que la máquina haga su aparición, y lo rápido que Microsoft está empezando a atar cabos sueltos.

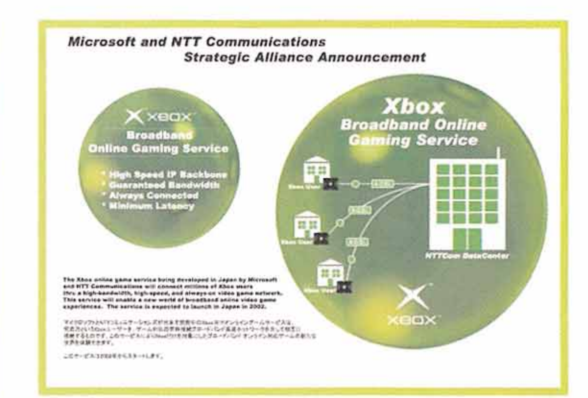
ALIANZAS Y PRESENTACIONES





SEGA YA TRABAJA EN XBOX

Sega, tras la vorágine de los últimos meses, anunció en el TGS que muchos de sus nuevos proyectos para consolas de nueva generación afectarán también a Xbox. En total, se habla de no menos de 11 juegos en desarrollo, e incluso se dieron algunos nombres concretos como «Jet Set Radio 2», una nueva edición de «Panzer Dragoon», «Sega GT» y «Gunvalkyrie». La calidad que siempre atesoran los juegos de Sega puede ser un excelente empujón para Microsoft de cara al lanzamiento de la máquina en el mercado oriental.



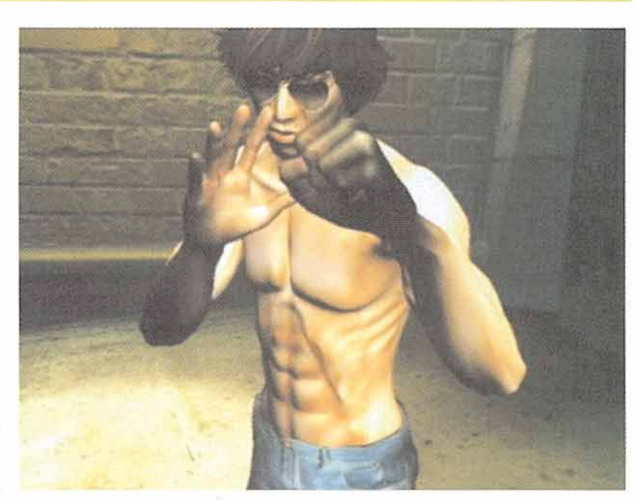
ESTRATEGIA ONLINE, LOS PRIMEROS PASOS

Uno de los mayores secretos de Microsoft y Xbox es la estrategia que se seguirá para todo lo relacionado con conexiones online y juego multiusuario. El Tokyo Game Show sirvió de escenario para uno de los primeros anuncios realizados en este sentido. Allí, se comunicó oficialmente el acuerdo al que se llegó con NTT para la instalación de un servicio de juego online a través de banda ancha, disponible cuando Xbox haga su aparición, según las previsiones. Según Gates, "será tan importante y revolucionario como cuando las 3D hicieron su aparición en los videojuegos", y afectará no sólo a la participación en partidas masivas de todo tipo de juegos, incluyendo mundos persistentes, sino que también estarán disponibles nuevos mundos, fases y niveles de juegos, de manera constante.

JUEGOS DESDE JAPÓN



Microsoft ya cuenta con equipos internos de desarrollo para Xbox en Japón. Uno de los puntos más curiosos de la presentación de estos estudios fue cuando hizo acto de presencia su responsable máximo, Toshiyuki Miyata, que con anterioridad ocupaba un puesto similar en... Sony, trabajando para PlayStation. Microsoft, de nuevo, asume que el camino más rápido para competir con el gigante es llevarse a alguno de sus pesos pesados (algo parecido a lo que ocurrió con «Oddworld Inhabitants»). Pero lo mejor estaba por verse. Miyata mostró en una breve demostración las primeras secuencias en movimiento, jugables y en tiempo real, de un título de lucha cuyo nombre clave es «Project K-X», cuyas primeras imágenes podéis contemplar junto a estas líneas, y cuyo realismo, calidad y potencial gráfico resultaban sobrecogedores. Las demostraciones de la tecnología en tiempo real, parando la imagen, moviendo fuentes de luz, variando ángulos de cámara, etc. sirvieron para comprobar que el público no estaba asistiendo a la proyección de imágenes pregeneradas. Un juego que puede resultar asombroso.

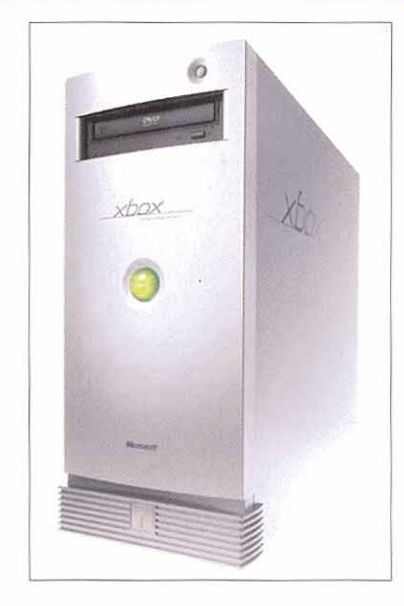






MÁS TECNOLOGÍA PARA XBOX

Dos compañías, Intel y Sensaura, han salido también a la palestra a raíz del Tokyo Game Show.
Intel ha anunciado que su Vtune Performance Analyzer se incluirá en las nuevas versiones de los kit de desarrollo de la consola, dirigidos a optimizar el rendimiento del software en sus versiones finales y evitar problemas con el código (como los temidos y odiados cuellos de botella en la transferencia de datos entre componentes).
Sensaura, por su parte, se erigió como la compañía que se ha llevado el gato el agua en lo relacionado con el soporte de tecnología de audio 3D para la consola. El S-3DPA (Sensaura 3D Positional Audio) se incorpora como un API basado en DirectSound, para permitir a programadores y diseñadores trabajar de un modo sencillo y eficaz con los sonidos de los juegos.

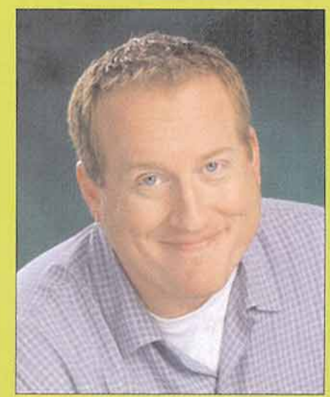


RETRASOS TRAS EL TOKYO GAME SHOW

Después del TGS, saltó la noticia de que los modelos beta de los SDK (Software Development Kit), previstos para comenzar a distribuirse entre los estudios de desarrollo a partir de Abril, sufrían un retraso en su disponibilidad, aunque no se ha llegado a aclarar suficientemente las causas. En todo caso, y aunque esto puede suponer que algún título se demore más de la cuenta en la fecha de su lanzamiento, las demostraciones realizadas en Gamestock sobre las versiones alpha de los SDK, de las que se aseguró que representaban el 25 por ciento de la potencia final de la máquina, dejaron contentos a muchos de los asistentes, por lo que se supone que este problema no afectará, realmente, al lanzamiento de Xbox.



SEAMUS BLACKLEY
DIRECTOR DEL GRUPO DE TECNOLOGÍA AVANZADA



A este hombre es al que todos los programadores y desarrolladores de juegos de Xbox miran, cuando tratan de encontrar el apoyo y motivación que les haga producir buenos títulos. De su grupo depende que todo funcione como debe, a nivel técnico, en los estudios de desarrollo de Europa, Estados Unidos y Japón, y que se produzcan continuamente más y mejores herramientas de programación, soporte gráfico y sonido. Además, es también el responsable directo de aprovisionar a los estudios con motores eficaces y potentes, que faciliten la dura tarea del diseño de juegos hasta la saciedad.
Seamus es un hombre con amplia experiencia en el mundo de los videojuegos, y ha trabajado en distintas compañías, creando títulos para PC, sobre todo, antes de entrar en contacto con Microsoft y asumir sus tareas de liderazgo en la aventura de la nueva consola de la compañía.





Redacción y Diseño: Equipo Micromanía
Depósito Legal: M-15.436-1985

AS GRUPO AXEL SPRINGER

Este suplemento se incluye conjunta
e inseparablemente con la revista MICROMANÍA